SPACE ADVENTURE COBRA

LE JEU DE RÔLE



ÉDITION COLLECTOR

Version 1.9



GUIDE DU JOUEUR - VERSION 1.9

Sommaire

Crédits

Univers & illustrations : Buichi Terasawa.
Direction du projet et règles : Laurent Rambour.
Compilation éléments univers : Élise Lemai & Sullivan Lord.
Scénaristes : Laurent Devernay, Willy Dupont, Alexandre Durand, Elise Lemai & Mahyar Shakeri.
Auteur rétrospective : Stéphane Clément.
Graphiste / PAO : Josselin Grange.
Mise en page : Josselin Grange.
& Laurent Rambour.

SPACE ADVENTURE COBRA
LE JEU DE RÔLE

Bienvenue dans ***Space Adventure COBRA - Le Jeu de Rôle*** *!*
Voici un moment que l'on ne s'était pas revus, et si des rumeurs prétendent que j'ai pris ma retraite, il se pourrait bien que je fasse mon grand retour prochainement. Oui, voyez-vous, mener la belle vie entouré de jolies filles, c'est fantastique, mais l'action et l'aventure me manquent un peu…

Mais parlons plutôt de vous. Oui, VOUS. Car si vous feuilletez ce jeu, c'est parce l'Univers Zéro a besoin de héros et que votre fibre aventurière a répondu à l'appel.

Car cette fois, le Héros, c'est VOUS !

Cobra

Préface

長い間、熱狂的にコブラを愛してくれているフランスの皆さんに向けて新たな楽しさを提供できることをとても嬉しく思っています。

これはゲーム、しかもRPGですから、あなた自身がこのコブラの世界の一部となる事ができます。

智慧と想像力、そして勇気を最大限に発揮して、この広大な銀河での冒険に出発しましょう。

寺沢武一

Je suis très heureux qu'il soit possible d'offrir ce nouveau divertissement à tous ceux qui, pendant longtemps, en France, ont passionnément aimé COBRA.

Comme il s'agit d'un jeu, et qui plus est d'un JdR, vous pourrez prendre vous-mêmes une place dans cet univers.

Déployez toute votre intelligence, tout votre courage aussi et partez à l'aventure dans la vaste Voie lactée !

TERASAWA Buichi



L'œuvre



Il était une fois Terasawa

Buichi Terasawa est né à Asahikawa, sur l'île d'Hokkaido, un 30 mars. Il veut tout d'abord être docteur, mais, finalement plus attiré par le goût du challenge, il change d'orientation et fait ses premières armes dans le manga en dessinant quelques histoires plutôt destinées aux filles (Shojo Manga). Le jeune homme souhaite se lancer dans la carrière de Mangaka, plus motivé par les gains conséquents qu'offrent certains concours sponsorisés par des magazines que par passion. Buichi Terasawa n'a alors qu'une vingtaine d'années, mais il va remporter le premier prix d'un de ces concours, ainsi que la prime qui va avec, ce qui va finalement le conforter dans cette voie. Son style s'oriente ensuite irrémédiablement vers la Science Fiction, avec ce qu'il faut de jolies héroïnes en tenues légères.

En 1976, il déménage pour Tokyo, et devient l'un des assistants du plus célèbre des mangakas, **Osamu Tezuka**. Il restera à ses côtés pendant un peu plus d'un an, apprenant notamment les méthodes pour découper et raconter de façon simple des histoires. Mais dès l'année suivante, Buichi Terasawa prend son envol en tant qu'indépendant, non sans avoir obtenu une mention honorable à la 13e édition du prix Tezuka (un concours organisé 2 fois par an par le magazine Weekly Shônen Jump des éditions Shueisha). Pour l'anecdote, une autre de ses courtes histoires, ***Sigma 45***, nous conte l'aventure d'une femme avec une arme dans le bras droit. Tiens tiens…

Suite à cela, à partir de 1977, et durant de longs mois, Terasawa pose les bases, prépare et peaufine ce qui est encore aujourd'hui son œuvre principale et la plus emblématique : ***COBRA (Space Adventure COBRA)***. Le public japonais découvrira ce nouveau héros à la fin de l'année suivante, en novembre 1978, dans le numéro 45 du magazine **Weekly Shônen Jump**.

Terasawa montre d'emblée une créativité énorme, diversifiée, ainsi que des influences étrangères évidentes comme les romans de Science-Fiction, les Westerns et bien d'autres sources encore... Ses personnages sont de type américain ou européen et les références sont clairement avouées par son auteur, notamment françaises : outre l'influence directe de Star Wars ou de James Bond, Cobra est en effet à l'image de notre Jean-Paul Belmondo national, rien que ça…

Terasawa aime aussi les femmes et le montre très clairement : souvent très légèrement vêtues (mais pas toutes), on pourrait croire à un excès de machisme. Rien n'en est moins sûr, cependant, car dans cet univers SF où elles s'intègrent parfaitement, il s'agit bien au contraire le plus souvent de femmes "fortes", alliées ou Adversaires, rappelant les œuvres d'artistes tels que Frazetta ou Boris Vallejo. L'influence entre autres de Barbarella, et du film avec Jane Fonda, donnera naissance au personnage de... Jane, entre autres.
Terasawa est également un grand amateur de cinéma, que ce soit japonais ou étranger, ainsi que d'animation, et le côté « réalisation » l'a toujours intéressé. Cela se retrouve dans sa manière de dessiner et il ne cache pas son envie de s'essayer

à ce poste, ce qu'il aura l'occasion de faire quelques années plus tard...
Cette prépublication sera un succès qui s'étalera sur à peu près 6 années. Les aventures futuristes pleines de bruit et de fureur de l'homme au psychogun vont plaire immédiatement et Cobra trouve son public. En marge de cette prépublication, une première édition reliée voit le jour, mais surtout, à partir de 1982, ce sont à la fois un film et une série télé qui vont être mis en chantier, produits par le célèbre studio d'animation **Tokyo Movie Shinsha** (TMS), et sous l'égide d'un des duos les plus emblématiques de l'animation japonaise : **Osamu Dezaki** et **Akio Sugino**, respectivement réalisateur et directeur de l'animation.

Le film de Cobra sort dans les salles obscures nippones le 3 juillet 1982. Film dramatique somptueux qui cependant ne satisfera pas complètement Buichi Terasawa, le jugeant trop éloigné de son propre univers original. La série télé, quant à elle, arrive sur la chaîne **Fuji TV** le 7 octobre de la même année, et sera diffusée jusqu'au 19 mai 1983, pour 31 épisodes au final. Ce coup-ci, Terasawa participe aux scénarii et le résultat sera bien plus fidèle à l'esprit du manga original, même si le staff apportera tout de même nombre de changements ici ou là. Si le film n'arrivera chez nous, en France, que très tardivement (1995), la série débarquera par contre dès 1985 sur nos petits écrans, tout d'abord en février sur Canal+, dans l'émission Cabou Cadin, puis à partir de septembre sur Antenne 2 (France 2 aujourd'hui), dans la célèbre émission Récré A2. Là, Cobra va marquer toute une génération de téléspectateurs, et cela pour des décennies !



Midnight Eye Gokû n°1

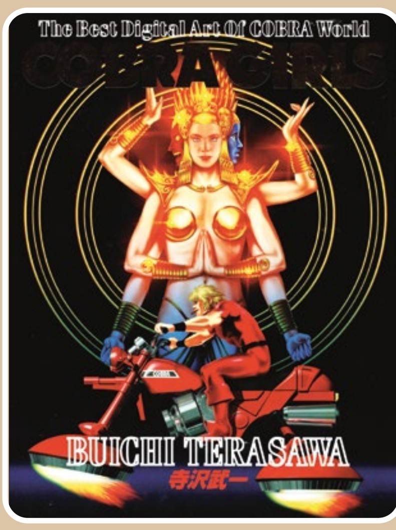
Alors que nous autres français découvrons à peine ce héros atypique, au Japon, Buichi Terasawa décide de refermer ce premier gros volet des aventures de Cobra et s'essaye à d'autres héros ou héroïnes. Ce sera tout d'abord ***Black Knight Bat***, les aventures burlesques d'une jeune femme dans un univers emprunt de références plus hétéroclites et loufoques les unes que les autres. C'est à cette occasion que Terasawa s'essaye pour la première fois à la couleur sur ordinateur, mais ce ne sera pas concluant et il abandonne vite l'idée. Puis il se lance dans deux autres mangas : ***Midnight Eye Gokû*** d'un côté, œuvre futuriste cyberpunk racontant les enquêtes d'un ancien flic doté d'un œil électronique surpuissant et d'un bâton télescopique très pratique (références à la célèbre légende chinoise du roi singe, Son Gokû), et ***Karasutengu Kabuto*** de l'autre, qui nous plonge dans un univers médiéval fantastique, fait d'affrontements entre ninjas et samouraïs contre des forces maléfiques. Le premier sera



adapté partiellement en deux OAV (sorties en France tardivement en 2002), et le second en une série télé de 39 épisodes, à la Qualité assez discutable (inédit chez nous). À noter qu'en 1987, à 32 ans, Buichi Terasawa fonde sa propre maison d'édition : **Terasawa Productions**. L'année suivante voit la sortie entre autres de son premier artbook, ***Cobra Girls***, présentant des dessins et croquis de ses premières années.

En 1992, outre son travail sur une OAV de Kabuto, où il s'occupera en personne du scénario, du story-board et de la réalisation, Buichi Terasawa se lance dans une 5e œuvre : ***Takeru***. Le mangaka en profite pour renouer avec ses ambitions de dessins en couleur, et cette fois-ci, les techniques ayant évolué, le résultat sera bien plus abouti. Takeru peut être considéré comme son vrai premier digital manga. L'histoire en elle-même n'est pas extraordinaire, même si l'on retrouve tous les ingrédients habituels de l'auteur, mais Takeru peut aussi être considéré comme le « pilote » d'un Cobra sur le retour, en couleur également !

Et effectivement, c'est en 1995 que notre célèbre pirate fait son grand retour sur papier, et en couleur, comme on s'y attendait. Buichi Terasawa se lance à la fois dans de nouvelles aventures, mais va également reprendre petit à petit certaines de ses anciennes histoires en N&B, pour les passer en couleur, corrigeant, améliorant certains détails, ou retravaillant même certaines planches complètement. Là encore, ces histoires vont être prépubliées dans des magazines avant de ressortir peu après dans des éditions reliées de 180 à 200 pages en moyenne. Dans la foulée, en 1997, deux nouveaux artbooks vont être édités : ***Cobra Girls 2*** et ***Cobra Wonder***. Ces deux ouvrages présentent un très grand nombre d'illustrations en couleur « seconde génération », on pourrait dire, la plupart étant colorisées sur ordinateur, présentant les couvertures ou certaines pages pleines de ses histoires.



Cobra Girls 2

En 1998, en marge de ses nouvelles histoires de Cobra, Terasawa se lance dans un 6e et, à ce jour, dernier projet original : ***GunDragon Sigma***. Dans un univers futuriste entièrement en 3D, cette fois-ci il y intègre complètement une vraie jeune femme en chair et en os. À défaut d'avoir une histoire très poussée, le résultat est en tout cas visuellement très réussi. En marge de ses travaux de mangaka, il s'occupera de la création des costumes pour le film *« Kunoichi : Lady Ninja »*, ou encore de la pochette d'un disque du groupe *« Double »*. Enfin un quatrième ouvrage sort, plus technique cette fois-ci, le ***Digital Manga Masters Guide***, où il y expose nombre de ses méthodes de dessin sur ordinateur.

Le début des années 2000 voit les aventures de Cobra en couleur se poursuivre, ainsi qu'un second opus aux aventures de GunDragon. Le rythme va cependant être stoppé plusieurs années, la faute à un début de tumeur au cerveau qui va laisser Buichi Terasawa partiellement handicapé (il est depuis en fauteuil roulant). Mais après une longue période de rééducation et de traitement, le mangaka reprend ses travaux de plus belle. Et au tout début de l'année 2008, c'est désormais officiel : Cobra est de retour et va être à nouveau adapté pour le petit écran, fêtant au passage ses 30 ans !

Sous le nom de ***Cobra the Animation***, c'est tout d'abord une mini série de **6 OAV**, adaptant 2 des nouvelles histoires en couleur, puis, à partir de 2010, **une série télé** de 13 épisodes, reprenant d'autres histoires encore du manga non adaptées jusqu'à présent. Pour la série d'OAV, Terasawa souhaite s'impliquer lui-même énormément, s'occupant de la réalisation, des story-boards ou encore des scénarii, sur les 4 premiers opus. L'ensemble aura un petit succès et nombre de fans vont retrouver avec plaisir ce cher Cobra en version animée. À noter que la diffusion de la nouvelle série télé se fera presque en simultané, à quelques heures près, entre le Japon et la France (via la plateforme KZPlay de l'éditeur Kaze).
Enfin c'est dans cette même période que l'on apprend qu'un projet de film *live* serait également en cours de préparation. Cobra, plus de 30 ans après sa création, suscite encore nombre de projets, à n'en pas douter, et passionne encore un large public sur plusieurs générations. Et ce jeu de rôle que vous tenez entre vos mains en est une preuve supplémentaire.



AVANT-PROPOS

Un jeu de rôle encyclopédique

Ce livre est le premier volume un jeu de rôle et d'une encyclopédie sur le célèbre manga de *science fantasy* : ***Space Adventure COBRA***. Donc, logiquement, si vous l'avez acheté, c'est que vous savez ce qu'est un jeu de rôle - ou du moins en avez une petite idée, et appréciez l'Oeuvre de Buichi Terasawa.

Si vous ne savez pas ce qu'est un jeu de rôle, mais que vous êtes un fan de Cobra, le plus simple serait de vous renseigner auprès de vos amis geeks et *rôlistes* (si si, cherchez bien, nous avons tous ce genre de spécimen parmi nos connaissances, capable de tenir un oral de trois jours sur les MMORPG, Donjons & Dragons et le langage Klingon). Vous pouvez aussi découvrir ce loisir à travers un club ou une association qui se feront un plaisir de vous initier. En attendant, vous trouverez une compilation d'informations passionnantes sur le monde de Cobra.

Si vous êtes un *rôliste* et que vous ne connaissez pas Cobra, il manque quelque chose à votre vie, mais tout n'est pas perdu. Pour bien faire, procurez-vous les premiers exemplaires couleur du manga papier (édité en France chez *Taïfu Comics*) ainsi que quelques DVD de l'anime qui en a été tiré (édité en France chez *Déclic Images*) histoire de vous faire une idée de cette Oeuvre fabuleuse des années 80.

Pour plus d'information, un support SAV et du DLC (DownLoad Content *), consultez notre site internet :

www.3èmeoeil.fr

** Bonus à télécharger*

Présentation générale

Ce ***GUIDE DU JOUEUR*** a pour objectif de vous faire jouer immédiatement, en vous fournissant les ingrédients nécessaires et suffisants pour préparer et vivre vos premières aventures. Vous n'êtes pas obligés de lire tout le livre d'un trait, comme un roman, mais pouvez piocher les informations qui vous intéressent en premier lieu, jouer une partie afin de vous faire une première impression, puis revenir sur des détails de l'Univers Zéro, des points de règle particuliers ou préparer une nouvelle aventure.

Ce livre est composé de quatre sections :

• **La présentation de** l'**Oeuvre** et de son créateur, le mangaka Buichi Terasawa, afin de mieux cerner le sujet.

• **Une partie encyclopédique**, le Galaxy Tour, présentant la genèse et l'expansion de l'Univers Zéro (aussi nommé les Sept Galaxies), avec les principales planètes et factions constituant les fondements de l'Oeuvre.

• **Les Règles de Base**, qui, dans ce ***GUIDE DU JOUEUR***, se focalisent sur l'essentiel pour démarrer le jeu : la création de votre Héros de l'Espace, la gestion d'un groupe et la mécanique de jeu. Cette dernière aborde également - dans les grandes lignes : les courses-poursuites, le combat spatial, les pouvoirs psy, médiumniques et magiques. Des lieux et personnages seront développés plus en avant dans le ***RUGBALL - LE GUIDE DU CHAMPION***, ouvrage complémentaire (à paraître).

• **Les Aventures** (ou scénarii) prêtes à jouer, élaborées en respectant les codes qui font tout le sel des épisodes de Cobra. Leurs intrigues sont de complexité progressive afin de satisfaire les débutants et les *rôlistes* vétérans.

L'Oeuvre originale et son adaptation

Pour élaborer ce jeu, nous avons puisé nos principales sources dans les mangas papier, les *artbooks* de Buichi Terasawa et les avons complété l'ensemble avec les données issues de la série anime. Cobra étant essentiellement connu en France à travers ce média, ne soyez donc pas surpris de découvrir quelques petites différences avec ce que vous connaissez déjà de l'Oeuvre, l'adaptation animée ayant quelques divergences, principalement dans les scénarios et les noms.

Pour ce qui est du jeu de rôle, nous avons imaginé des règles qui émulent au mieux l'esprit de l'Oeuvre. Ce qui signifie que, couplées avec un bon roleplay, elles doivent vous aider à en retranscrire l'ambiance et le souffle, mais que pour rendre ce jeu ludiquement intéressant, nous avons aussi étoffé certains aspects. Cette différence vous allez la ressentir principalement dans le rythme car vous ne vous contenterez pas d'être un simple lecteur ou spectateur, mais vous y prendrez part directement en tant qu'acteur principal. C'est donc à travers vos choix et vos actions que va s'orienter l'intrigue principale. Ce développement nécessitant un peu de réflexion, ne soyez donc pas surpris d'avoir le sentiment qu'une histoire version jeu de rôle soit plus lente que ce que vous avez ressenti en visionnant l'anime ou en parcourant le manga papier. Ceci dit, c'est aussi l'opportunité de remplacer virtuellement Buichi Terasawa, en imaginant à sa place vos propres scènes d'action, répliques et trames scénaristiques, et en les suggérant à votre Maître de Jeu qui aura à charge d'en retenir les meilleurs et de les intégrer avec un maximum de cohérence à l'intrigue principale de l'aventure pour la rendre encore plus divertissante.

Quelques termes spécifiques

• **Connexe :** terme qui signifie « être en rapport avec » (Ex : « faire un test de pilotage avec le Job connexe » signifie : faire un test avec un Job en rapport avec le pilotage de vaisseaux. (Laissez tomber les vannes avec un célèbre Capitaine, c'est déjà très surfait...).

• **Aventure** : ou scénario, trame scénaristique sur laquelle repose une partie. Celle-ci peut évoluer selon les choix et les improvisations des joueurs.

• **Alliès & Némésis** : PNJ au statut particulier qui intervient pour faciliter ou envenimer la vie des Héros.

• **Carte d'Attitude** : Carte qui permet d'indiquer de façon pratique l'Attitude qu'adopte un Héros durant un tour de combat.

• **Carte d'État** : Carte qui permet d'indiquer de façon pratique si un Héros est sous l'emprise d'un État, et pour combien de temps il influence le *roleplay* du joueur.

• **D66** : la combinaison de deux dés à six faces (2d6), l'un représentant les dizaines et l'autre les unités. Génère un score de 11 à 66, dans l'esprit d'un pourcentage.

• **Fatigue** : état d'épuisement accumulé lorsqu'un Héros réalise des Prouesses, fourni des efforts ou encaisse des coups.

• **Fiche de Groupe** : fiche placée au centre de la table qui indique les informations importantes concernant le groupe de Héros, sa Motivation principale, ainsi de suivre l'évolution des réserves de Mauvaise Fortune et de Fraternité.

• **Fiche de personnage** (FdP) : fiche infividuelle à chaque joueur qui permet de noter les caractéristiques de son Héros et de suivre leur évolution.

• **Focus** : checkpoints narratifs qui balisent une partie et où les Héros se régénèrent et gagnent des XP.



• **Fraternité** : points (ou jetons) qui représentent la cohésion et la force du groupe de Héros. Permet, lorsque les Héros s'entre-aident, d'invoquer des Alliés ainsi que de contrer des Complications ou des points de Vilenie.
• **Héros de l'Espace** : personnage que les joueurs incarnent.
• **Job** : métier ou activité d'un Héros, noté de 0-Novice à 4-Maître.
• **Lady :** nom original de la compagne Armanoïde de Cobra, Armanoïde désignant dans ce jeu un type d'androïde.
• **Maître de Jeu** (MJ) : joueur qui remplace Terasawa dans l'élaboration des scénarii et anime les parties.
• **Mauvaise Fortune** : points (ou jetons) qui représentent les dangers imprévus qui vont pimenter l'aventure. Sert au MJ pour invoquer des Némésis, activer des Complications et faire monter la tension.
• **Motivation de Groupe** : dessein commun qui lie les Héros et donne un sens à leur collaboration.
• **Ordre d'Initiative** : règle qui permet définir qui agit en premier durant un tour (de combat essentiellement).
• **Passe de Sang chaud** : tour de table basé sur les Réflexes qui permet de définir dans quel ordre les personnages vont agir.
• **Passe de Sang froid** : tour de table basé sur l'Intellect qui permet de déterminer quels personnages modifient leur action grâce à leur observation.
• **Prouesse** : exploit qu'accomplit un Héros en puisant dans ses ressources et qui engendre de ce fait de la Fatigue.
• **Pulp** : essence héroïque d'un personnage qui lui permet de braver les dangers et défier la mort.
• **Qualités de Réussite** : seuils qui permettent de jauger le degré d'accomplissement d'une action selon la présence de 1 ou de 6 dans le résultat du d66.
• **Roleplay** : jeu d'acteur, interprétation du rôle (Héros) par le joueur.
• **Rôliste :** terme « geek » apparu dans le magazine Casus Belli et désignant un joueur de jeu de rôle
• **Santé** : défini l'état de santé du Héros. À 0 point, un Héros est Mourant et peut tomber Dans le Coma, puis mourir.
• **Table Delta** : table de résolution qui permet de définir les Chances de Succès (CdR) d'une action avec le d66.
• **Vilenie** : réserve de points qui mesure l'ignominie et la dangerosité d'un Adversaire.
• **Volte-face** : avantage procuré par une Spécialité de Job qui permet d'inverser les dizaines et les unités d'un d66 pour transformer un Échec en Réussite.
• **XP** : (ou Xpérience), abréviation pour les points d'expérience (*e**X**perience **P**oints*).




L'Univers Zéro



L'UNIVERS ZÉRO

LES ANCIENS DE MARS & LA NAISSANCE DE L'UNIVERS

Voici une chronologie de l'Univers Zéro (des origines de l'univers à la création de l'Univers Zéro proprement dite). Le docteur Magellan a émis des faits et des hypothèses qui peuvent parfois aller au-delà de ces simples dates. Nous vous conseillons donc de vous reporter à ses notes si vous recherchez une vision plus détaillée de ces événements fondamentaux.

Chronologie des origines de l'Univers Zéro

- 15 à - 13,7 milliards d'années : Une formidable explosion de matière, le Big Bang, se produit.

- 9 milliards d'années : Création de la première galaxie, celle qui enfantera des Anciens.

- 8 milliards d'années : Expansion des 2e à 7e galaxies qui engendreront d'autres mythes.

- 7 milliards d'années : Ces sept galaxies deviennent le vivier de nouvelles races émergentes.

- 6 milliards d'années : Les Anciens maîtrisent désormais le voyage hyperluminique.

- 5 milliards d'années : Les Anciens explorent l'univers, devenant le peuple le plus avancé.

- 4,5 milliards d'années : Dans notre voie lactée, les Anciens établissent une base originelle sur Mars.

- 4,5 milliards d'années : Naissance du système solaire terrien.

- 4 milliards d'années : Les Anciens, dit « de Mars », commencent à terraformer la planète Terre.

- 3,5 milliards d'années : Grâce au processus de terraformation, la vie apparaît sur la planète Terre.

- 3,2 milliards d'années : Les Anciens de Mars érigent leur première Tour de Babel sur Zados.

- 3 milliards d'années : Un conflit surgit entre les Anciens qui créent les premiers Armaroïdes.

- 2 milliards d'années : Sur Zados, les Anciens usent d'armes incroyables, dont l'Arme Suprême.

- 1 milliard d'années : Black Sword Zero devient l'Armaroïde de combat ultime.

- 0 milliard d'années : Les Anciens s'exterminent définitivement.
L'Univers Zéro vient de naître.

LES ORIGINES DE L'UNIVERS

Introduction, par Bob le robot

« Mon nom est Bob. Je suis l'assistant personnel du docteur Magellan, dont certains disent de lui qu'il est le plus grand docteur n'ayant jamais vécu. C'est sans doute vrai, mais je suppose que vous n'êtes pas venus jusqu'ici pour parler de biologie, de xénobiologie, de psychiatrie, de robotique ou de cybernétique avec lui. Et vu vos têtes de premiers de la classe, cela m'étonnerait que le processus permettant de transformer un être humain en Armaroïde vous intéresse plus que cela. Je me doute que, comme beaucoup d'autres, vous désirez en savoir davantage sur la création de notre univers et toutes ces légendes qui courent sur ces fameux Anciens de Mars dont il est le spécialiste. Et bien, dans ce cas, suivez-moi. Je vais vous accompagner jusqu'au centre Magellan et j'en profiterai pour vous cultiver un petit peu, ce qui ne sera pas du luxe... »



Les oiseaux fossiles de Topor, par Bob

« Les oiseaux de pierre (ou Rock Birds), également appelés oiseaux fossiles, figurent parmi les races les plus dangereuses de l'Univers Zéro. L'intégralité de leur corps, dont leur plumage, se compose d'une forme de schiste organique particulièrement dense, ce qui leur procure une invincibilité totale face aux armes énergétiques. De taille gigantesque, l'envergure des ailes de certains spécimens mesure jusqu'à vingt mètres de large. Certains individus peuvent également peser plus de cent tonnes, ce qui ne les empêche pas de voler de manière relativement gracieuse. Très vindicatifs, mais peu intelligents, ces oiseaux utilisent leurs puissantes griffes pour plonger sur tout individu qui pourrait faire office de casse-croûte. Certains scientifiques prétendent que ces oiseaux seraient une branche mutante des oiseaux bleus de Talag. On les trouve principalement sur la lointaine planète Dogowl, mais pas uniquement.



Ce ne sont pas les créatures qui vous intéressent, mais bien l'histoire des créateurs, n'est-ce pas ? Et bien, on peut dire que vous ne manquez ni de panache ni de courage pour avoir traversé la moitié du cosmos à la recherche d'un vieil ermite comme moi. Je devine à vos mines dubitatives que vous vous demandez si je possède encore toute ma tête. Mais si vous habitiez sur ce monde désertique qu'on nomme Topor, vous sauriez qu'on ne côtoie pas grand monde par ici. Enfin, à part ces quelques oiseaux géants faits de pierre que vous avez sûrement aperçus et dont Bob vous a peut-être fait les éloges. De mon côté, j'ai plutôt tendance à éviter ces rapaces, car ils sont particulièrement redoutables et troublent régulièrement la tranquillité de mes travaux quotidiens.

Par chance, vos « livres-migrateurs » se sont posés ici ce matin même et je me suis permis de les consulter. Comme vous le savez peut-être, ces livres sont des oiseaux qui consignent la vie de chacun d'entre nous. Je préfère donc prévenir votre ami le Gerdien avec ses colliers de munitions qu'il faudrait mieux qu'il garde ses armes dans son holster. Si nous en venions aux mains, sachez que l'un de mes plus vieux amis n'hésiterait pas à parcourir l'intégralité des sept galaxies pour vous retrouver et



me venger à coup de rayon Delta. Quoi qu'il en soit, je serais un hôte formidable tant que vous resterez courtois. Et je ferais de mon mieux pour répondre à vos questions les plus étranges. J'espère juste que l'un d'entre vous a apporté une bonne bouteille de Somba, car je n'ai rien à vous offrir. En attendant, Bob, mon robot domestique, va aller nous chercher quelques verres. Ne le défiez pas aux échecs, car on le dit imbattable.»

Les livres migrateurs, par Bob

« Avant d'aller chercher quoi que ce soit, quelques précieuses explications s'imposent, docteur. En tant qu'assistant personnel, je me dois d'instruire nos hôtes. Et ce, même si leurs capacités intellectuelles auront bien du mal à suivre, je le concède. Les livres migrateurs sont l'une des plus étranges curiosités de l'Univers Zéro, car ils consignent la vie de chacun des habitants des nos galaxies. Du peu que l'on sait, ces livres-oiseaux accomplissent un mystérieux périple à travers le cosmos, mais se rendent ponctuellement sur cette planète éloignée qu'est Topor. D'un point de vue pratique, ils consignent chacun des faits et gestes de chaque personne de sa naissance à sa mort. Ces oiseaux incarnent donc la mémoire. En règle générale, seul le titulaire du livre peut le consulter. Cependant, certains individus empathiques ont la faculté innée, comme le docteur Magellan ou Lady, de pouvoir lire le livre des autres. La raison en est simple. Si le livre est attrapé sans intention de nuire, il se laisse lire. Par contre, si quelqu'un désire utiliser des informations dans un autre but, il s'envole. La légende raconte que lorsqu'un être transfère son esprit dans un autre corps, le livre-oiseau qui relate sa vie... change de titre. Ainsi, lorsque la Princesse Emeralda Sunborn devint Lady, son livre prit le titre de Lady, soit le surnom que lui donnait Cobra.»

Les origines de notre univers & les Anciens de Mars

Est-ce utile de vous rappeler la théorie du Big Bang, avancée par le terrien Gamow en 1948? Une théorie qui fut reprise et développée par ses nombreux successeurs, et dont les conséquences remontent déjà entre 13,7 et 15 milliards d'années? Ainsi, la vie naquit d'un incroyable amas de matière qui, en se rétractant sans cesse sur lui-même, a explosé et s'est répandu en tous sens, formant ce que l'on appelle l'univers. Donnant naissance dans un premier temps aux atomes d'hydrogène et d'hélium, les granules d'énergie de cette formidable expansion formèrent bientôt les premiers Quasars, soit l'équivalent de très puissantes étoiles à la luminosité incomparable. Ces Quasars constituèrent, à leur tour, il y a de cela 9 milliards d'années, le premier amas stellaire, soit la toute première genèse d'étoiles, plus connue sous le nom de galaxie.

Sans entrer dans le détail du peuplement des sept autres galaxies, ce qui serait extrêmement long et fastidieux pour qui n'a aucune notion de xénobiologie, l'un des tout premiers peuples à avoir visité notre voie lactée fut celui de la Race des Anciens de Mars. Il y a de cela 4,5 milliards d'années, cette peuplade puissante, à la supériorité technologique indéniable, installa une base sur la planète rouge, d'où leur nom originel. Ces êtres suprêmes qui étaient mentalement et scientifiquement évolués (ce qui ne va pas toujours de pair) sont même

allés jusqu'à terraformer notre monde il y a environ 4 milliards d'années. Autrement dit, ils ont transformé un astre inhabitable en une planète susceptible d'abriter la vie. Ils nous ont donc fait le cadeau de cette planète bleue pour que notre espèce s'y développe.

Mazda & Ahriman, par Miss Madow

« Tous ces scientifiques à la Utopia More racontent n'importe quoi. Ils tentent de déterminer le moment exact de la création de l'univers avec leurs superordinateurs au lieu de se poser la seule question existentielle. Qui nous a créés ? Et bien, la réponse est évidente. L'univers a été créé de toutes pièces par un duo d'êtres suprêmes qu'on nomme Ahura Mazda et Ahriman, soit la Déesse de la lumière et son Adversaire mortel, le Dieu des ténèbres. Ce sont eux qui ont créé la toute première planète des Galaxies unies, la mythique Dust. Ce sont leurs traits de caractère, aujourd'hui théorisés sous les notions millénaires de Yin et yang, que nous retrouvons en toute chose. C'est encore Mazda et Ahriman qui s'affronteront à travers les incarnations de deux artefacts mythiques et détermineront le sort de l'univers. D'ailleurs, la légende des six guerriers que colportent diverses religions n'a rien d'innocent. J'irais même plus loin en disant que tout a commencé avec Dust et que tout se finira sur Dust. Bref, sans l'intervention de ces deux entités, point de vie, point de conflit, point de mathématique et d'équation. La création de l'univers n'est donc pas une question rhétorique comme le pensent certains, mais bel et bien une question de foi. Prions donc pour qu'Ahura Mazda et ses champions l'emportent.

Pour asseoir leur règne, les Anciens de Mars seraient allés jusqu'à modifier l'ADN de nos prédécesseurs anthropoïdes. Ils auraient ainsi permis à l'Homo Néanderthalus de devenir Sapiens, afin, selon un processus évolutionniste, de nous doter d'une vision plus éclairée, moins instinctive et plus raisonnable de notre environnement. En clair, ils auraient volontairement altéré notre patrimoine génétique, ainsi que celui de certaines autres races de la galaxie, pour nous faire don de ce qui nous différencie désormais des espèces animales classiques : l'intelligence. Cependant, leurs motivations exactes, puisqu'on a perdu toute trace d'eux, demeurent jusqu'à ce jour totalement inconnues. Faisaient-ils de simples expériences avec les êtres de faible intelligence que nous étions à l'époque (comme le pratiquent à l'heure actuelle nos savants les plus avisés sur de grands singes) ? C'est fort probable.

De nombreuses théories prétendent que les Anciens de Mars étaient sur le point de disparaître quand ils ont transféré des parcelles de leur patrimoine génétique dans le nôtre afin de préserver leur Race mourante. Étions-nous destinés à régner un jour sur l'ensemble du cosmos comme le chuchotent certains ? Il y a de grandes chances que nous ne le sachions jamais. Parmi les éléments avérés, et à mesure que nous retrouvons des traces de leur héritage foisonnant, deux acceptions se sont vérifiées. Premièrement, ce peuple était doté d'un expansionnisme évident et deuxièmement, ils possédaient une grande maîtrise de l'art de la guerre, mais je reviendrais sur ce point en temps voulu, rassurez-vous. »





Les mondes parallèles, par Shéhérazade

« Comment voulez-vous que je réponde à cette question ? À savoir, d'où venons-nous ? Pour la grande prêtresse de la religion d'Elrahd, c'est leur Déesse Rada, encore appelée Cid, qui les a enfantés. Pour les croyants du second mouvement religieux universel, à savoir le christianisme, c'est Jésus Christ ou Dieu qui leur a donné vie. Pour celles et ceux, plus rares, qui vénèrent Ahura Mazda, c'est son conflit originel avec Ahriman qui est à l'origine de tout. Et les réponses s'enchaînent de toute part. Pour les hommes Dragons de Bengale, les Dragons ont toujours existé en tout temps et en toute chose. Demandez à une elfe de la forêt de Saldora et elle vous répondra que les Fées ont forcément participé à ce processus. Parlez à une prêtresse du Dragon Noir et elle vous dira, complètement terrorisée, que notre monde ne naîtra vraiment que lorsqu'Evil sera libéré de sa prison. Essayez de poser la question à Caïn, le Dieu satellite de la dimension 2039, et il vous fera rétrograder dans l'échelle de l'évolution jusqu'à l'amibe monocellulaire. Et ainsi de suite. Le professeur Topolo vous parlera avec enthousiasme de la Clé de Shiva et du fait que tout a commencé sur Garon, un astre mouvant. Interrogez la Princesse Fuse et elle vous expliquera en détail que tout n'est qu'affaire de démon et de sorcellerie. Les réponses sont multiples, tout aussi changeantes que l'interlocuteur qui se trouve face à vous. Je vous le répète. Le temps est changeant et les mondes parallèles sont multiples. »

Le Testament des Anciens & l'énigme des Tours

Outre des vestiges physiques, nous avons retrouvé de nombreux textes sacrés qui nous éclairent sur la façon de penser des Anciens de Mars. Ces fragments, essentiels à la compréhension de leurs actes, sont désignés sous le terme commun de «Testament des Anciens». Précisons toutefois que nous ne possédons pas encore la totalité de ces écrits (car ceux-ci ont été disséminés à travers tout le cosmos, souvent à l'intérieur de pyramides enfuies ou de tours ensevelies depuis des éons). Outre ces mausolées perdus, nous nous trouvons face à la plus incroyable énigme de tous les temps, j'ai nommé l'existence des Tours de Babel. En effet, les Anciens nous ont informés de l'existence de ces fameuses tours via notre mémoire galactique commune. Qui ne connaît pas la légende de la Tour de Babel ? Même les humains en connaissent les bases. Cependant, là où les Anciens se révèlent vicieux, c'est qu'ils ne nous ont jamais donné le moindre indice pour les localiser...





Racines bibliques des Tours, les explications de Bob

«Dans la Genèse, la construction de la Tour de Babel fut entreprise après le Déluge. Les hommes, qui voulaient se protéger d'un fléau similaire, entreprirent la construction d'une tour qui devait s'élever jusqu'au ciel. Toutefois, vu que ces peuples ne parlaient pas la même langue, ils ne purent se mettre d'accord pour l'ériger. La Tour de Babel refléterait ainsi les problèmes d'incompréhension entre les êtres humains, car ce projet qui devait unir les peuples les a séparés. Babel serait donc une allégorie de l'arrogance des hommes qui désiraient se rapprocher de Dieu. En hébreux, Babel signifie d'ailleurs la porte de Dieu. On raconte aussi parfois que Dieu qui désirait punir les humains qui défiaient son jugement décida de créer ces nouvelles langues pour les empêcher d'entrevoir sa lumière divine…

Malgré des recherches très poussées, nous n'avons jamais retrouvé de traces physiques de ces incroyables tours. Pourtant, les textes des Anciens (et divers autres écrits, dont la Genèse) attestent bel et bien de leurs existences. Le Testament des Anciens mentionne même la Terre, Zados et la planète Mars comme étant trois des lieux fondamentaux où se trouvent ces tours. En l'absence d'indices probants, de nombreuses questions restent en suspens et chaque question résolue en amène une foule d'autres. Ces tours sont-elles simplement cachées à notre vue? Ne serions-nous simplement pas dignes d'entrevoir leur divine lumière ou servent-elles, comme le pensent certains, à communiquer avec les Anciens? Voire s'agit-il d'armes de destruction massive? Permettraient-elles aux Anciens de revenir à la vie et de rejoindre ce plan d'existence? Les conjectures sont infinies, mais les réponses inexistantes.

Certes, il existe bien quelques pistes de réflexion, mais nous mèneront-elles vraiment à quelque chose de concret? Sur Zados, des rumeurs racontent qu'un guerrier Sodès porterait le nom de Babel et qu'il y aurait effectivement eu une tour portant ce nom sur ce monde désertique. D'autres rumeurs prétendent que la forteresse mouvante du peuple des épées, le Sand Rook, serait d'ailleurs un ancien vestige de Mars. On évoque également un prisme, véritable artefact mystique, qui mènerait à la vallée de la lumière, cette vallée étant elle-même une première porte qui s'ouvrirait sur une Tour de Babel…»

La carte d'état-major du commandant Geppels

«Les Anciens de Mars étaient un peuple militaire qui laissa de nombreux vestiges sur Mars, Zados ou encore la planète Terre, car ces trois planètes avaient une importance fondamentale. Tout d'abord, les Anciens ont décidé de s'établir dans notre voie lactée et se sont installés sur Mars qu'ils ont transformé en une authentique base de commandement. Ensuite, ils ont investi la Terre, située en banlieue galactique, pour faire d'elle un avant poste stratégique. La Lune elle-même semble avoir joué un rôle important dans cette défense militaire, les Anciens s'étant visiblement installés sur la face cachée afin de surveiller l'évolution de notre Race. Alors que la vie se développait sur Terre, ils ont vraisemblablement découvert Zados et ses formidables richesses minières.



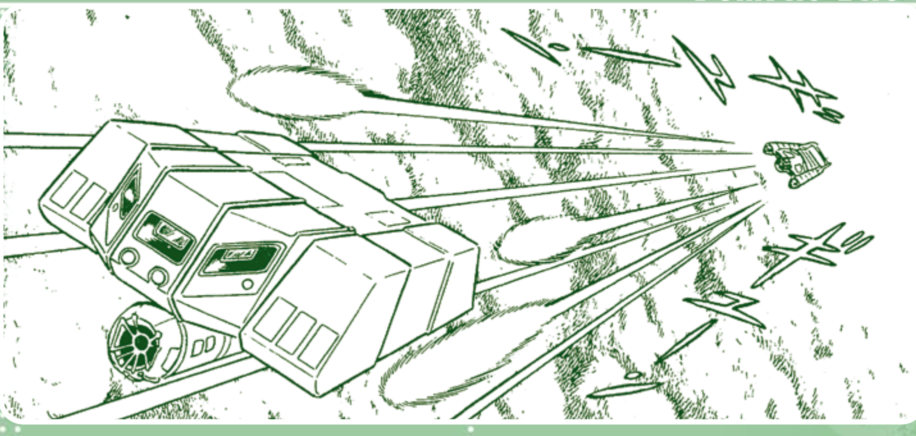
Cette planète, également située en pleine cambrousse galactique, est alors devenue une mine à ciel ouvert. Une formidable réserve destinée à fournir des ressources de première nécessité pour tenir un siège : carburants, métaux précieux, armes. C'est aussi sur Zados que les Anciens dissimulèrent deux armes formidables pour protéger leur trésor minier : le Sand Rook des Sodès et l'Arme Absolue. Aujourd'hui encore, on s'étonne des technologies infaillibles dont bénéficiaient les Anciens et leur science astronomique infaillible nous donne des sueurs froides. Mais une chose demeure certaine. Les Anciens étaient des génies militaires et ils ont laissé une Tour de Babel en état de fonctionner sur Zados. J'en suis persuadé. »

L'art de la guerre & les armes de destruction massive

« Lorsque nous avons évoqué le sujet tout à l'heure, je vous avais dit que nous parlerions des armes terrifiantes des Anciens. Mais versez-moi donc un verre de Somba, je vous prie, qu'on expédie cette bouteille une fois pour toutes. Voici donc venir le deuxième et plus terrible volet de connaissance que nous possédons sur eux. Ces informations attestent que les Anciens n'étaient absolument pas un peuple pacifiste comme on aurait pu le croire de prime abord. En effet, outre ce sens inné de la découverte, les Anciens de Mars demeurent avant tout un peuple de guerrier, car ils nous ont effectivement laissé de multiples preuves de leurs avancées technologiques dans le domaine militaire. L'un des premiers à avoir découvert l'une de ces légendaires sources de puissance, en l'occurrence l'arme suprême, fut le capitaine Nelson, le père de Jane, Catherine et Dominique Royal. Il aurait, dit-on, encodé l'emplacement de ce trésor sur leurs tatouages dorsaux.

Certains textes, dont quelques passages de l'énigmatique testament des Anciens, racontent d'ailleurs que l'inventeur de l'arme, ainsi que la totalité des habitants de la planète rouge, aurait été décimé par celle-ci. Légende ou pas ? On ne le saura sans doute jamais. Toutefois, même si les reliques de ces précurseurs sont protégées par toute une armada de pièges, il est évident que de tels objets aux Pouvoirs si vastes attireront toujours les envieux. Et si on élude cette arme mythique qui attise bien des convoitises, voire le formidable Sand Rook du peuple des Épées (qui se trouverait dans les profondeurs de la mer des sables de Zados), je ne peux faire l'impasse sur la création des Armaroïdes, ces incroyables robots de combat qu'ils nous ont laissés.

Trois milliards d'années plus tôt et pour des raisons dont nous ignorons tout, les Anciens de Mars se sont mis à concevoir des androïdes de combat. Si les premiers modèles étaient très rudimentaires et ressemblaient plus à des Armabots basiques (de simples androïdes de combat, dénués d'une réelle intelligence), les armuriers de Mars ont rapidement engendré les Armaborgs (il s'agissait de parties cybernétiques intégrées sur un porteur, quelle que soit sa Race). Après ces deux essais relativement infructueux, ils sont passés à la création du modèle ultime : l'Armaroïde, un robot de combat intelligent doté d'un corps fait de métal vivant (ou organique). Pour ma part, j'ai eu la chance de pouvoir opérer une fusion entre un corps d'Armaroïde féminin relativement intact et une humaine, mais vous la connaissez sûrement sous le nom de Lady.



Mais passons, car comme vous le savez, l'Univers Zéro est très vaste et on connaît de nombreux autres Armaroïdes, comme le terrible Black Sword Zéro ou la redoutable Ursula. Je vois que mon propos sur ces formidables androïdes de combat semble vous intriguer, et je m'en réjouis. Je me doutais bien que vous changeriez d'avis en entendant les racontars du vieux fou que je suis. Black Sword, disais-je, est un Armaroïde masculin qui serait le modèle de combat ultime, notamment grâce à ses facultés de contrôles cybernétiques. Il peut notamment se connecter à tout type de véhicule et ne faire qu'un avec lui. Cette sinistre épée noire, dont la création date d'avant l'an zéro, a été activée il y a de cela un milliard d'années et il demeure toujours en état de fonctionner. Il faut dire que bien qu'étant organiques, les besoins des Armaroïdes sont minimes. Une pile d'alimentation peut les faire tourner pendant des éons. La synergie absolue entre le corps et la machine, en somme.»

Black Sword Zéro, par le Gal Goldman des Croisés de l'Enfer

«D'après la légende, Black Sword Zéro aurait participé aux guerres des Anciens et s'y serait particulièrement distingué. Seul et unique survivant d'une immense armée, il fut obligé de se terrer sur Mars après la destruction de cette planète et des espèces qui la composaient. Piégé sur ce bloc de roche devenu inhospitalier, incapable de récupérer le contrôle d'un vaisseau puisque toute forme de technologie avait été annihilée durant la bataille, il fut bloqué pendant des dizaines de millénaires. D'après mes hypothèses, ce véritable enfer où il dut survivre lui permit d'oublier sa programmation originelle et de développer un embryon de personnalité. Arriva ce qui devait se passer. Un croiseur d'exploration le repéra et son capitaine, pensant secourir un voyageur égaré, décida de venir à sa rencontre. L'Armaroïde exécuta tout l'équipage, prit le contrôle du croiseur et rejoignit un monde civilisé afin d'étudier les changements survenus durant son absence. Rapidement, il revint à sa programmation originale. À défaut d'être le bras armé des Seigneurs de Mars, il entama une carrière proche de sa



précédente vie, celle d'un implacable tueur. Du fait de l'histoire de Sword, on peut émettre l'hypothèse que d'autres Armaroïdes aient survécu sur des mondes reculés ou désertiques, attendant patiemment qu'on les récupère ou qu'on les ranime. Je pense donc que la Légion doit se mettre au travail dès à présent afin de récupérer le maximum d'informations pour tenter de localiser ces armes de destruction massive. Nous devons absolument prendre le contrôle de ces armes avant que d'autres ne le fassent. Et en attendant, nous allons libérer Black Sword du pénitencier de Yomi.

Mais revenons à ce sinistre Black Sword qui, comme vous le savez peut-être, a été jugé, entre autres, pour crime contre l'humanité, acte de terrorisme et meurtre de masse. Après une longue cavale d'un bout à l'autre des galaxies, il fut capturé, puis condamné à être désactivé. Je passerais sur le nombre de policiers intersidéraux et de chasseurs de prime en tout genre qui sont morts lors de sa capture. Il fut ensuite cryogénisé pour une période de deux cents années au pénitencier de haute sécurité de Yomi (ce qui vu la révolution de cet astre, correspond à une période proche d'une petite éternité). Quelque part, je pense que ceux qui l'ont condamné à cette sentence espèrent que sa pile sera suffisamment mise à mal par les conditions de détention atroces de ce lieu pour qu'il ne puisse plus jamais sévir. Mais j'en doute.

Malheureusement pour nous, le seul vestige, encore actif, qui aurait pu nous éclairer sur les Anciens de Mars est un vulgaire assassin. Cet être qui aurait pu nous en apprendre tant sur eux, sur leur culture, sur leur façon de penser et sur leur héritage, n'est qu'un monstre refermé sur lui-même et déshumanisé. À la manière d'un Ronin, dont l'âme est aussi noire que l'enfer, ce guerrier sans maître combat désormais pour ses propres intérêts et non plus son souverain. Il était l'épée noire des Anciens, l'Armaroïde ultime et le voilà aujourd'hui captif d'un des pires pénitenciers galactiques, celui de Yomi. »

Les autres Armaroïdes, par Bob le robot

« Bien sûr, le docteur Magellan pourrait vous parler pendant des heures de la partenaire de Cobra et du processus qui lui a permis de redonner vie à la princesse Emeralda Sunborn. Mais comme il vous l'a déjà dit, les détails techniques seraient trop ardus à expliquer pour de faibles esprits comme les vôtres. Disons juste que le plus grand docteur de l'univers peut arriver à matérialiser l'impensable lorsqu'il est inspiré. Précisons également que la Guilde possède une technologie et des docteurs suffisamment doués pour en faire de même. Pour preuve, le récent retour du capitaine d'un bataillon de blindés Tomahawk de la Guilde. Tombée au combat face à Cobra, Ursula fut ramenée dans le corps d'un Armaroïde féminin similaire à celui de Lady. Tout cela pour dire que cette technologie martienne qu'il fut le seul à comprendre et à savoir maîtriser pendant des années et qui lui a valu le qualificatif de plus grand docteur de l'univers est désormais à la portée de grands consortiums criminels.

Enfin, quelles qu'eussent été les raisons exactes de la disparition de ces grands Ancêtres, surpeuplement, inadaptation aux rigueurs du voyage intersidéral,





conflit avec une peuplade qui les a éradiqués, mystérieuse maladie, perte de leur héritage culturel pour un motif ou un autre, une seule chose demeure certaine, les Anciens de Mars ont disparu de la surface de l'univers. Ah, mais je vois que le Somba est quasiment terminé et du coup, mon monologue touche à sa fin. On a tout de même pu déterminer qu'ils ont cessé d'être ou de communiquer avec nous vers ce que nous nommons l'An Zéro de notre ère. Cette année zéro, cette disparition ou éradication soudaine, donna donc naissance à notre univers dit « Univers Zéro » et par ricochet, à nos Sept Galaxies actuelles. Allez, je prends la dernière larme et je prends congé. Faites attention aux oiseaux en repartant. On ne sait jamais s'ils sont affamés ou non… »

La fin des Anciens, par Shéhérazade

« Une légende dont j'ai eu vent pourrait expliquer la fin des Anciens de Mars. D'après cette histoire, ils auraient construit une arme de destruction massive, plus terrible encore que l'arme suprême ou que les Armaroïdes. Et c'est ce robot tout puissant, nommé Zaval Zéro (Salba Zéro dans d'autres dialectes galactiques), qui les aurait annihilés jusqu'au dernier. Au départ, Zaval Zéro fut créé comme une arme stratégique pour stopper les guerres interplanétaires. Envoyé sur une planète, il pouvait prendre le contrôle absolu des pièces technologiques existantes (robots, ordinateurs, véhicules) avant d'exterminer toutes les formes de vie. Ce robot était par ailleurs capable d'amalgamer les autres robots pour se construire un corps de géant invincible. Mais les Anciens en auraient perdu le contrôle et auraient réagi trop tard en créant son pendant, le robot Velma R78 (ou encore Belma 78). Sans l'intervention de cette merveille technologique capable de stopper Zaval et de l'envoyer dans une dimension parallèle, l'univers entier aurait suivi la même voie que les Anciens, l'extermination pure et simple. Ce petit robot, doté de Pouvoirs temporels, aurait-il vraiment sauvé l'univers par son intervention en menottant Zaval dans une dimension parallèle ? J'en suis persuadée. »



À LA DÉCOUVERTE DE L'UNIVERS ZÉRO

Parmi toutes les planètes qui composent les sept galaxies, la Terre, berceau de l'humanité, ne pouvait être mise de côté (notamment au vu de son importance au sein de l'UFP « United Federation of Planets » ou Fédération des Planètes unies). Voici donc un historique complet qui replace l'humanité face à son plus grand Challenge, la découverte des étoiles (du premier vol au premier contact, et jusqu'à sa première terraformation).

Chronologie spatiale de la planète Terre

1957 : Le 1er satellite, nommé Spoutnik, est mis en orbite par l'URSS.
1961 : Yuri Gagarin est le 1er homme à effectuer un vol spatial.
1962 : John Glenn mène la 1re mission orbitale américaine : Mercury Atlas 6.
1963 : Valentina Tereshkova est la 1re femme civile à effectuer un vol orbital.
1965 : Alekseï Leonov est le 1er homme à sortir dans l'espace, et ce durant 12 minutes.
1968 : La Mission Appolo 8 permet aux cosmonautes d'atteindre la Lune en 3 jours.
1969 : Le commandant Neil A. Armstrong est le 1er à marcher sur la Lune.
1972 : Pioneer 10 est le 1er vaisseau à quitter la Terre et franchir un champ d'astéroïdes.
1972 : Les USA et l'URSS s'associent lors du programme ASTP.
1972 : Le programme Space Shuttle permet à sept navettes de faire un vol orbital et d'atterrir.
1979 : La fusée Ariane 1 (Europe) dépose des satellites en orbite géostationnaire.
1990 : Le télescope Hubble (Europe/Usa) est mis en orbite et permet de cartographier l'univers.
1997 : La mission Mars Pathfinder (USA) atteint Mars après un voyage de sept mois.
1997 : Mars Pathfinder permet de découvrir des vestiges des Anciens de Mars.
1998 : Suite à ces incroyables découvertes, la course à l'espace reprend de plus belle.
2000 : De nombreux humains désirent visiter l'espace.
2003 : Le 1er voyage orbital Chinois à lieu pour Yang Liwei avec la mission Shenzou 5.
2004 : Space Ship One (USA) est le 1er vol civil orbital à plus de 100 km d'altitude.
2010 : La Chine, l'Europe, les USA et l'ex-URSS développent de nouveaux programmes spatiaux.
2024 : Mars Hope (USA) permet à un équipage terrestre de poser le pied sur la Planète rouge.
2027 : Avec Mars Hope 7, le 1er vol hyperluminique a lieu en dehors du système solaire.
2029 : Un équipage se pose sur Zaga lors de la mission First Contact (Europe/Ex-URSS/USA).
2029 : Le capitaine russe Petrovich établit une rencontre de type 1er contact avec un Mokko.
2029 : De nombreux autres 1ers contacts s'effectuent.
2061 : La Terre décide de terraformer son premier monde : la planète Mars.
2061-2124 : La terraformation des planètes du système solaire commence.
2131 : La Race humaine rejoint le Melting Pot Galactique, mais la Terre conserve son indépendance.
2457 : 500 ans après le 1er Spoutnik, la Terre finit de terraformer les planètes de son système solaire.



PREMIERS PAS VERS L'INFINI

Extraits d'une conférence du professeur Topolo

Je suis le professeur Topolo et comme vous le savez sûrement, j'ai dédié ma vie à l'archéologie, à l'astronomie et plus généralement à la science. Je suis également un spécialiste des peuples troglodytes et j'ai consacré une bonne partie de ma vie à rechercher la Clé de Shiva, un artefact mystique dont vous avez peut-être déjà entendu parler. Aujourd'hui, on m'a demandé de vous faire une conférence sur la route des étoiles afin que nul n'oublie jamais les étapes fondamentales que nous avons dû franchir pour nous affranchir des limites terrestres.

Pour commencer, nul n'ignore que le premier satellite, nommé Spountik, fut mis en orbite par l'URSS en 1957. De même, l'année 1968 fut fondamentale pour les États-Unis avec la Mission Appolo 8 qui permit aux cosmonautes d'atteindre la lune en 3 jours. Cependant, ce fut sans doute d'autres jalons, tout aussi importants, qui nous permirent à nous, Terriens, de devenir de vrais citoyens galactiques. Comme chacun sait, Neil Armstrong entra dans l'histoire l'année suivante en étant le premier homme à marcher sur la lune. Il faudra toutefois attendre 1990 pour que le Télescope Hubble (résultat d'une collaboration entre l'Europe et les USA) ne soit mis en orbite afin de cartographier ce qui nous intéresse, à savoir l'univers.

Le Toppolo de Mirus, selon Shéhérazade

«Les mondes parallèles sont légion, mais ils sont souvent intrinsèquement liés. Dans l'une de ces dimensions, le professeur Toppolo est la projection holographique du super ordinateur de Mirus, un astre mobile. Il possède d'ailleurs une apparence complètement différente de son homologue de l'univers Zéro, celle d'un Bibendum rondouillard aux yeux perçants, enchâssé dans une sphère. Dans cet univers divergent, les Reines de Mirus, Jane, Catherine et Dominique ont également une tout autre histoire et l'homme de verre se fait appeler Lord Nekron. Cependant, les deux Toppolo se rejoignent sur un point majeur : l'étude d'un astre mobile qui parcourt le cosmos, Mirus pour le premier, Garon pour le second».

Sept années plus tard, en 1997, la mission Mars Pathfinder, initiée par les USA, atteint Mars après un voyage de sept mois. Lors de cet événement aux répercussions incroyables, les modules robotisés américains découvrent les premiers vestiges des Anciens de Mars, à savoir les restes d'une antique pyramide. Comme vous le savez peut-être, Mars Pathfinder, simple mission d'exploration, avait pour objectif de cartographier la planète et de prendre divers relevés.

Cependant et comme nous l'apprendrons rapidement par la suite, le champ magnétique qui émane du noyau de Mars est irrémédiablement instable. Cela explique notamment pourquoi de nombreuses missions, à destination de la planète rouge, ne donnèrent aucun résultat concret pendant des dizaines années avant cette date. Dès qu'un



module se posait dans le désert, un orage magnétique le mettait obligatoirement hors service et coupait automatiquement son système de communication interplanétaire. Mais Pathfinder parvient donc à réaliser l'impossible et à nous envoyer quelques images historiques avant de s'éteindre définitivement.

Après cette découverte majeure, il devient évident qu'il faut envoyer une équipe en chair et en os sur la planète, et non de simples modules robotisés. Inutile d'ajouter qu'à cette époque, la course aux étoiles est définitivement relancée (y compris chez les civils qui se mettent à financer leurs propres voyages, dont Space Ship One, le premier voyage civil orbital en 2004). Vingt ans plus tard et au prix d'efforts considérables, les États-Unis se posent sur la Planète rouge avec la mission Mars Hope. Là, le monde entier retient son souffle, car les Américains découvrent, non pas une, mais deux pyramides quasiment intactes.

L'avis d'Utopia More, archéologue

« Les Anciens n'ont jamais eu de cesse de laisser des vestiges foisonnants de leur passage et de leur existence et ce, où que nous allions faire des fouilles archéologiques. De la grande pyramide de Zados (dans l'océan de sable de Bakusa) à celles de la vallée des Rois sur Terre (en Égypte), des tracés de Nasca (au Pérou) aux immenses statues Mohaïs d'Ortane (sur l'île de Baron), des menhirs de Stonehenge (en Angleterre) aux Flèches de pierres de Topor (du côté du complexe Magellan), ces grands Anciens ont exploré, visité et étudié quasiment chacun de nos mondes. Mais rien n'est comparable à Mars qui détient, j'en suis sûre, le secret de la création de l'univers ».

Vous vous en doutez, la découverte des fragments de cette civilisation séculaire va avoir des répercussions considérables. Elle va notamment permettre à la technologie de nos homologues de cette période de faire un gigantesque bond en avant. Non seulement les Anciens ont cartographié toute une partie de l'univers dans ses moindres détails, mais ils ont laissé des preuves tangibles de leur existence. Dans un premier temps, les savants vont étudier des restes d'Armaroïdes, d'antiques robots de combat. Les corps de ces spécimens s'avèrent composés d'un étrange métal vivant que nous classifierons sous le terme métal organique.

Rapidement et devant la valeur des richesses que les Anciens ont accumulées (notamment des oeuvres d'orfèvrerie, des vases, des pièces d'or, des épées incrustées de joyaux...), des consortiums criminels naissants les prennent pour cible. La découverte des richesses de Mars s'avère aussi être la naissance de la Guilde des pirates qui s'empare de certaines pièces et n'hésite pas à les revendre à prix d'or sur des marchés parallèles.

Dans les autres déconvenues, la majorité des vaisseaux d'exploration interplanétaire des Anciens a été fortement abîmée par le passage du temps et est inutilisable, voire totalement détruite. Nous apprendrons bien plus tard qu'ils auraient même utilisé des armes de destruction massive (dont une certaine arme suprême, qui aurait peut-être réduit leur civilisation à néant). La pire répercussion de cette guerre fratricide qui eut lieu en l'an zéro de notre ère frappe encore Mars à l'heure

actuelle. En effet, les communications sont régulièrement brouillées par de terribles orages magnétiques comme si ce monde subissait encore des pluies de missiles fantomatiques. Et le pire, c'est que pour l'heure, nous n'avons jamais trouvé de moyen de résoudre le problème…

En 2024, à l'époque où les cosmonautes se posent sur Mars, ce monde qui fut sûrement similaire à la Terre, n'est plus qu'un vaste désert rouge au climat abrasif et invivable. Heureusement pour nous, archéologues, certaines espèces natives ont survécu en s'enfouissant dans le sable et en adaptant leur physiologie à ce nouvel environnement : c'est le cas des baleines des sables, des mangeurs de métal, des mollusques fossiles ou des troglodytes. Concernant ces derniers, des doutes subsistent toujours. Sont-ils des descendants des Anciens de Mars ou une Race de serviteur qui se serait cachée sous la surface en attendant des jours meilleurs ? Serait-ce encore un peuple qui aurait tenté de coloniser la planète rouge bien après la guerre ?

Ce sujet me passionne chaque jour davantage, d'autant que ces humanoïdes ont d'étranges facultés, notamment celles de voir dans le noir comme en plein jour. Adaptation biologique résultant de leur environnement, modification génétique originale destinée à leur donner une chance de survivre, altération génétique due aux retombées radioactives et chimiques ? Beaucoup de questions restent sans réponse, mais j'espère pouvoir y répondre un jour prochain et vous livrer mes conclusions éclairées.
En attendant et vu que les machines des Anciens étaient en piteux état, l'humanité mettra des années à en comprendre les mécanismes avant de les recomposer. Tout n'est pas noir pour autant et quelques pièces technologiques, miraculeusement intactes, se transforment en objets d'études à reproduire. Après trois années de recherches mondiales acharnées, les reliques des Anciens de Mars livrent enfin leur plus grand secret. En 2027, l'humanité possède désormais le moyen de parcourir l'espace en un temps record, soit le voyage hyperluminique (ou l'incroyable possibilité de voyager au-delà la vitesse de la lumière).

Ce premier vol en dehors de notre système solaire est accompli lors de la désormais mythique mission Mars Hope 7. Les répercussions ne se font pas attendre, et cette trouvaille change radicalement la vision très étriquée de l'espace qu'ont les hommes. La même année, la mission First Contact (alliant l'Europe, l'ex-URSS et les USA) permet d'atteindre Zaga, une planète Far West aride, couverte de désert, mais relativement proche de notre système solaire. Sur ce monde, le capitaine russe Petrovich établit un premier contact amical avec une Race d'homme canard pacifique qui se surnomme les Mokko.

Extrait du témoignage du Cne Nelson, pirate notoire

« La conquête spatiale ? Je vais plutôt vous citer les mots d'un cosmonaute russe, le capitaine Petrovich. Ça éclairera peut-être votre lanterne. « C'était comme si nous étions soudainement rentrés dans un bar qui abritait 40 races extra-terrestres différentes d'un coup. Ils faisaient une espèce de poker et nous étions là avec nos tenues métalliques à la con et nos respirateurs. Nous pensions





rencontrer un seul peuple, mais en fait, nous étions quasiment les derniers à rejoindre leur table de jeu. Le premier gus qui s'est approché de moi était un homme canard de petite taille aux yeux globuleux et à l'air stupide. Il a bredouillé quelque chose et m'a serré la main». Tout ça pour dire que la conquête spatiale, c'était une bonne grosse blague. Non, là où c'est devenu intéressant, c'est quand on s'est aperçu qu'il y avait des trésors à piller sur les Nouveaux Mondes...».

En quelques années, la route des étoiles s'ouvrit à toute l'humanité et les Terriens colonisèrent rapidement de nombreuses planètes pour y chercher de l'or. Les sols de certaines planètes minières regorgeaient de richesses et les Terriens étaient plutôt malléables quand on leur parlait de profits faciles. Ces nouveaux chasseurs d'or, cow-boys et desperados, y voyaient donc un nouvel Eldorado à exploiter et la promesse d'un avenir meilleur.

Cette main-d'œuvre fraîche et disponible se déversa donc sur des mondes comme Casios (et ses incroyables mines d'uranium) ou Rafus (et ses mines d'or). D'autres capitaines et explorateurs plus hardis tentèrent de rejoindre des endroits qui ne figuraient sur aucune carte galactique comme la mer de sable de Zados (avec ses deux peuples phares, les Sodès du Roi Jeak et l'armée de la Reine Médusa) ou même les mystérieuses Bellbalad (dont on ignore quasiment tout) ou Nazca (et ses fleurs de Mandrade).

Plus enclins à faire respecter l'ordre, certains humains rejoignirent les shérifs locaux de mondes comme Arazi (un coupe-gorge notoire qu'ils tentèrent de policer, en vain) ou Dust (et où les plus habiles d'entre eux purent composer le 7e Régiment de Cavalerie). D'autres accrocs de la gâchette devinrent chasseurs de prime ou mercenaires sur des planètes aux fortunes diverses comme Zaga (un monde Far West, pourtant doté d'un pénitencier, mais où les colts font la Loi) ou Kira (un monde en guerre ou la Légion étrangère se frotte aux armées de Domel).

Les riches particuliers, quant à eux, décidèrent de visiter l'espace et choisirent des destinations plus exotiques comme la planète océan Ortane (et sa légende des Belles errantes) ou les stations de ski de Balus (et ses Snowgorillas ou Créatures des neiges). D'autres curieux voulurent assister aux matchs de l'équipe première de Rugball (dans le grand stade de la planète Raloo), voire tâter des roulettes et des machines à sous de la Station orbitale Las Vegas (à mi-chemin des routes galactiques entre la Terre et Vénus).

Les derniers partirent en pèlerinage sur Vonatus (dans le système de Valentaï) pour rejoindre les sept milliards d'adeptes de l'église d'Elrahd, voire pour approcher les antiques temples d'Ahura Mazda (dans la forêt de feu) ou dans l'espoir d'apercevoir les palais flottants de Gyros ou de Galtan. Certains tentèrent même de rejoindre des individus mythiques comme Shéhérazade (dans son palais du temps flottant) ou payèrent à prix d'or les prédictions de Miss Madow (qui naviguait dans l'espace à l'aide d'un vaisseau en forme de sous marin).
Bref, du jour au lendemain, les humains, unifiés sous l'appellation «Terriens», se mirent à cohabiter avec une pléiade de



peuples aux coutumes, croyances et caractéristiques propres. En quelques années, les Sodès, les Jupitériens, les Gerdiens ou les Mokkos devinrent des races communes. Bien évidemment, les humains s'installèrent joyeusement sur les planètes habitables de la galaxie et sur les mondes terra-formés de notre système solaire comme Vénus, Mercure où Mars. Car bien évidemment, au fil de son évolution technologique, l'espèce humaine commença à transformer des mondes inhabitables en ersatz de la planète Terre.

De fait, à partir de 2061, le processus de terraformation de toutes les planètes du système solaire terrestre fut entériné. L'objectif principal était bien évidemment de recréer des mondes avec des conditions climatiques et atmosphériques qui se rapprochaient le plus possible des écosystèmes à dominante terrestre. Une fois ce long processus effectué, soit vers 2124, ces planètes finissaient par posséder de l'eau (même sous forme de vapeur), de l'oxygène (encore que...) et une température de 65 degrés maximum.

Outre les planètes minières et les mondes frontières, l'humanité s'installa également sur des mondes modernes tels que Marbel (ou se trouve l'un des QG de la Galaxy Patrol), Bulla (ou se situe Rune, l'un des plus grands muséums de l'univers qui abrite le Dragon de Cristal) ou sur Mékiko (et le palais du célèbre El Rodès). D'autres mondes aux architectures plus antiques comme Escarp (avec son château flottant et ses multiples espèces d'anthropoïdes des neiges) ou Cid (le siège de la banque de l'Union Galactique, également renommée pour sa gigantesque foire aux robots) devinrent rapidement des mondes d'adoption terrienne.
Certaines destinations, réputées hostiles, furent bien évidemment moins prisées. Ce fut notamment le cas de la planète polaire Neptula (ou les conditions de vie demeuraient extrêmes même pour des humains), de Topor (avec ses incroyables oiseaux fossiles et livres migrateurs), de Piloto (et de son peuple de brigand) ou de la planète Véga (ou le peuple natif désirait garder un contrôle total de son émigration en limitant le nombre d'humains avant de tomber dans les griffes de la Guilde).

L'avis de Lady,
aventurière galactique

«Au grand dam des savants, les mondes à l'équilibre vital proches du nôtre sont plus nombreux que ce à quoi on aurait pu s'attendre de prime abord. Et même s'il existe de nombreuses planètes où la gravité est foncièrement différente (supérieure ou inférieure à un G, l'unité de gravité terrestre) et où certains extraterrestres respirent un mélange gazeux divergent du nôtre (quand ils possèdent des organes pulmonaires), la grande majorité des mondes des Galaxies unies sont de classe M, ce qui correspond à la terre».

Reste une question avant de conclure cette conférence. Pourquoi ces races extra-terrestres ne sont-elles pas venues à notre rencontre ? Et bien, la réponse est simple, presque banale, dirais-je. Primo, la terre a toujours été située en banlieue galactique. Secondo, les hommes sont toujours restés très primitifs pour des peuples plus évolués mentalement. De fait, ces extraterrestres, hormis quelques visites furtives, n'ont jamais pris la peine de venir nous rencontrer.



Et je les comprends aisément, car un tel face à face, avant la découverte des reliques de Mars, se serait révélé néfaste pour nos deux peuples. Cette rencontre aurait fatalement abouti à une guerre qui aurait, bien évidemment, mis fin à la Race humaine.

Pourquoi ces peuples extra-terrestres auraient-ils offert leur savoir ? Pourquoi auraient-ils tenté d'échanger avec nous alors que notre Race demeurait incapable d'accepter les membres de sa propre espèce ? Cet axiome se suffit à lui-même. Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, chers étudiants, je dois me rendre sur Vénus où l'on m'attend pour une conférence très importante sur l'astre mythique qu'on nomme Garon et à laquelle j'ai dédié une bonne partie de mon existence. J'aurais aimé jouer à l'habituel jeu des questions-réponses, mais malheureusement, mon vaisseau m'attend. Ce sera donc pour une autre fois...



LA FÉDÉRATION DES GALAXIES UNIES

Après la découverte de nouvelles races, la Terre va bien évidemment rejoindre l'organisme le plus puissant qui gère les sept galaxies, la Fédération des Galaxies unies. Notez qu'on l'appelle aussi parfois Fédération des Planètes unies ou United Federation of Planets (le sigle UFP apparaissant régulièrement sur certains aéronefs). Dans certains secteurs intersidéraux, il n'est pas rare d'entendre également le terme Alliance galactique. Vous trouverez ici une brève chronologie avec quelques dates phares, de l'entrée de la Terre dans la Fédération à la terraformation finale des planètes de notre système solaire.

Chronologie galactique de la planète Terre

2030 : La Fédération des Galaxies unies propose à la Terre de la rejoindre.
2030 : La NASA met en place un système similaire à celui de la conquête spatiale.
2030 : Les USA, l'ex-URSS, l'Europe et la Chine décident de s'allier sous une même bannière.
2031-35 : De grandes réformes politiques sont lancées pour créer un gouvernement unique.
2036-50 : La planète Terre, unifiée non sans heurt, rejoint enfin la Fédération.
2052 : La Terre propose le dollar comme unité monétaire au Sénat galactique.
2053 : Des cours de langue universelle sont dispensés à tous les futurs pilotes intergalactiques.
2054 : La langue universelle commence à être enseignée dans l'ensemble des pays dits civilisés.
2055 : La langue universelle devient obligatoire, y compris dans les derniers pays du Tiers monde.
2056 : La Terre propose de nombreuses réformes à la Fédération, gagnant un statut formidable.
2060 : De nombreux vaisseaux civils et gouvernementaux partent coloniser l'espace.
2061 : La Terre décide de terraformer son premier monde : la planète Mars.
2062 : Le dollar, parfois nommé crédit, devient l'unité monétaire universelle de la Fédération.
2061-2124 : La terraformation des planètes du système solaire commence.
2125 : La Terre est désormais l'un des membres les plus influents et représentés de l'Univers Zéro...
2130 : Le dollar devient l'unité monétaire universelle de la Fédération.
2131 : La Race humaine fait partie du Melting pot galactique, la Terre conserve son importance.
2457 : 500 ans après le 1er Spoutnik, la Terre finit de terraformer les planètes du système solaire.

LES BASES DE LA FÉDÉRATION

Trois choses fondamentales caractérisent la Fédération des Galaxies unies : **une monnaie commune**, **une langue universelle** et **un ensemble de lois** qui régissent la politique interne et externe (vis-à-vis des mondes extraterritoriaux, des stations spatiales et des zones frontière). La police intersidérale, la Galaxy Patrol, fait appliquer les Lois de la Fédération, mais gère également les chasseurs de prime auxquels ils font appel sur certains mondes Far West. Enfin, n'omettons pas la Légion étrangère de l'espace qui représente les forces armées de la Fédération sur les mondes en guerre.



UNE MONNAIE COMMUNE

En 2030, les représentants de la Fédération proposèrent aux humains de rejoindre leur organisation galactique. Bien évidemment, les cupides Terriens que nous sommes proposèrent une monnaie unique aux résidents du cosmos pour faciliter les échanges. Le dollar devint donc l'emblème de l'humanité dès 2052. Une dizaine d'années plus tard, le billet vert fut accrédité comme liquidité unique par le Sénat galactique. Aujourd'hui, et même s'il existe des exceptions (comme le Randor de Raloo ou le Lence de Cid), la plupart des autres unités ont presque toutes disparu (ou ont été interdites par légifération). Malgré cela, en cas de dépréciation catastrophique du billet au grand S barré, qu'on appelle également crédit, il reste encore quelques valeurs sûres comme l'or, les diamants, ou les pierres précieuses. Les pièces d'or sont d'ailleurs toujours utilisées dans certains secteurs galactiques. Les autres formes de richesse, comme les gemmes ou les rubis, restent aussi des valeurs très prisées puisque demeurant en très faible quantité, et ce malgré la taille cyclopéenne de notre univers.

Une alternative au dollar, par Vigoro, chercheur d'or

« Jusqu'à présent, personne n'a découvert de planète dont le sol regorgerait en quantité démesurée d'éléments miniers tels que des gisements d'or ou de pétrole. D'ailleurs, une telle découverte risquerait de mettre toute l'économie galactique en péril. C'est pourquoi certaines organisations, dont la sinistre Guilde des pirates ou les Croisés de l'Enfer, n'ont de cesse de découvrir un tel monde. Celui qui possédera demain ces valeurs en quantité inépuisable sera sans nul doute indétrônable. Inutile de rappeler qu'argent rime avec puissance. Bien sûr, on pourrait facilement citer Casios, Zaga ou Rafus comme étant des planètes minières. Cependant, la dernière mine d'Uranium de Casios a fermé ses portes en 2705, laissant la planète revenir à un état sauvage. Zaga abrite plus de foreuses abandonnées que de mineurs, signe que ses filons se sont presque tous épuisés. Et Rafus, ma nouvelle planète d'adoption, est victime de ces saloperies de Zombos. Ce n'est donc pas demain qu'on trouvera une alternative fiable au dollar... »

UNE LANGUE UNIVERSELLE

Extrait d'une étude d'Utopia More, archéologue

«Afin de simplifier les échanges commerciaux, les habitants du cosmos ont adopté une langue commune désignée sous le terme plutôt plat (n'en déplaise aux gens de la fédération) de langue universelle. Mise au point par les plus éminents experts en linguistique galactique, ce langage a été conçu de façon à ce qu'il soit utilisable par le plus grand nombre de races (en dépit de leur caractéristique vocale ou de leur origine). Aussi, cette langue emprunte-t-elle des éléments à différentes formes d'expression courantes des peuples les plus représentatifs de l'univers. Bien sûr, il y a parfois des variantes d'accent ou de prononciation selon tel ou tel secteur galactique. C'est pourquoi il n'est pas toujours évident de communiquer avec un autre natif d'une portion d'univers connu, même si le langage est censé être commun. De même, certains peuples ont évidemment souhaité conserver leur langue d'origine.



Laissez-moi vous raconter une anecdote. Il y a quelques années de cela, Elsa et moi-même étions en train de faire des fouilles sur la planète Ortane (un monde couvert d'océans, mais très touristique et que vous connaissez sans doute). À l'époque, j'avais tenté de faire comprendre à un pêcheur du village de l'île de Tindra que je voulais louer son bateau pour explorer les côtes. L'indigène disparut dans sa cahute, mais ne revint jamais. J'eus beau tenter de le rechercher, tous les autochtones m'indiquèrent que j'avais rêvé, et qu'il était sûrement parti en mer. Se retrouver coincé sur une île pendant dix jours à ne manger que du Zeldar, une espèce de pieuvre marine abjecte imbibée d'huile de Cortel (vous savez cette atroce et insipide liqueur dont se sustentent les Gerdiens) n'a rien de réjouissant. D'autant que chaque soir, je pensais que les autochtones finiraient bien par nous dévorer le lendemain midi. Aujourd'hui, cette anecdote peut vous faire sourire, mais jadis, je ne brillais guère.

Et quelque part, j'étais plutôt ravie qu'Elsa joue les gardes du corps avec sa carrure d'athlète. J'aurais peut-être mieux fait de viser l'île de Baron afin d'enquêter sur cette légende des Belles errantes, voire tenter d'en savoir plus sur les Seamen. D'après cette légende marine dont les autochtones s'étaient fait l'écho en 3004, un monstre muni d'une tête de fer s'apprêtait à régner sur les océans aux côtés de sirènes aux cheveux verts. Quoi qu'il en soit, ce n'est que bien plus tard, lors de mon retour au Muséum de New York, que je compris mon erreur. Sur ce monde, la notion d'embarcation est inconnue puisque les habitants attribuent la flottaison des navires à leurs Dieux marins, dont Urashimatarô. Il s'agissait donc d'une question religieuse et j'aurais dû m'adresser au temple de la ville, non à ce simple pêcheur. Enfin, croyez bien que dès mon retour, j'entrepris de retravailler ardemment mon accent. Étudier des vestiges de la civilisation Idô, d'accord, mais risquer de finir en steak, non merci.

À propos de linguistique, les Anciens de Mars ont laissé une langue universelle qui emploie des pictogrammes, semblables en quelque sorte aux hiéroglyphes que l'on peut trouver à l'intérieur des pyramides d'Égypte (et dont le Français Champollion nous a livré le code en 1824). Pourtant, même si cette écriture utilise de vieux codes aisément déchiffrables par une personne ayant un tant soit peu de culture dans ce domaine, peu d'individus peuvent la déchiffrer avec exactitude. Au sujet des langues mortes, le mythique livre de Megidô, écrit il y a plus de 3000 ans, semble posséder des caractères similaires. Toutefois et n'ayant jamais eu accès à cet ouvrage, j'ignore totalement s'il se relie aux racines sémantiques du langage des Anciens de Mars ou non. Il est en tout cas certain que ce livre fait partie du patrimoine de la défunte civilisation Idô de la planète océanique Ortane. Je paierais cher pour en avoir ne serait-ce qu'une copie afin de tenter d'en percer les mystères… »



DES LOIS COMMUNES

« Je suis le Capitaine Dominique Royal de la police intersidérale. J'émets actuellement de la planète Marbel où se trouve le haut conseil de la Fédération de Justice. Devant l'émergence d'une menace sans précédent, le Haut Commandement m'a demandé de vous communiquer des informations urgentes afin de parfaire votre enseignement. Je n'ignore pas que vous venez juste d'intégrer nos rangs, mais ces quelques données seront fort utiles à votre futur parcours. Voici donc un témoignage vidéo à destination des recrues de la Police intersidérale. »

Le Sénat de la Fédération

Bien que le terme Fédération des Galaxies unies ne soit qu'un cataplasme posé sur une jambe de bois, les politiciens clament haut et fort que leur pouvoir s'accroît de jour en jour sur l'ensemble des mondes qui la constitue, ce dont je doute. Composée par un conglomérat de représentants issus de chaque secteur galactique, la Fédération est une organisation qui se veut démocratique, pluridisciplinaire et libre d'accès. Ainsi, il faut théoriquement demander l'accord préalable de cet organisme pour avoir une chance d'y accéder. Après plusieurs commissions d'enquête sur la fiabilité du nouvel arrivant, le Sénat accrédite son entrée ou non dans la communauté par un vote secret. Ce fut le cas pour la Terre en 2050.

On note une moyenne de deux à cinq représentants sénatoriaux par planète (à raison de l'importance de celle-ci ou de son impact financier). Ces sénateurs sont bien évidemment chargés de protéger au mieux les intérêts de leurs mondes respectifs. Notez que le tiers galactique comme on le nomme (soit l'ensemble des planètes les plus pauvres et démographiquement surchargées) n'y est quasiment pas représenté. C'est donc aux sénateurs des planètes les plus puissantes qu'est confié le contrôle des différents textes de loi et autres mesures économiques. Les sénateurs sont nommés pour une durée de 5 années afin de mettre au point une politique commune qui soit équitable et conçue en fonction des besoins, doléances et vœux des différents membres.

Les planètes non alignées

Certaines planètes, qui n'ont pas adhéré à la Fédération (comme Escarp, Zados, Bengale, Ghizala ou qui ont coupé leurs liens avec celle-ci, comme Mars, Piloto ou Altaïr, voire qui n'ont pas de dirigeants comme Nazca) mènent donc une existence quasiment indépendante et autarcique. Cela ne signifie pas pour autant que ces planètes n'entretiennent pas des relations économiques ou diplomatiques avec la Fédération et ses représentants. De même, ces mondes possèdent souvent leurs propres services d'ordre, car ce sont bien souvent des îlots monarchistes (les chevaliers de piques assurent la Loi et l'ordre à Ghizala, les hommes Dragon policent Bengale, les chevaliers du Roi Gulform gèrent Escarp, le Peuple des Épées et l'armée de Médusa s'occupent de Zados…). Qui plus est, ces planètes ne sont pas toujours en dehors des grands itinéraires touristiques (les aéronefs de l'UFP passent ainsi régulièrement au-dessus des vallées enneigées d'Escarp et des pleines verdoyantes d'Altaïr), et des recherches scientifiques peuvent se dérouler sur ces mondes sans problème (ainsi, la Terre envoie régulièrement des archéologues dans les déserts de Mars ou dans les épaisses forêts de Nazca).



Précisons qu'on ne note aucune présence policière de type Galaxy patrol sur ces mondes. Ces endroits dits «extraterritoriaux», car ils ne sont pas membres de la Fédération, incluent également les sinistres Zones frontière qui s'étendent sur des distances galactiques immenses. Certains de ces secteurs galactiques sont trop éloignés de la Fédération, comme la ceinture d'astéroïdes de la Zone A du Quadrant 7 ou la région galactique du Star Seed, un nuage lumineux qui s'étend sur plus de 300 000 kilomètres et englobe le triangle des Surfeurs. D'autres zones, toutes aussi vastes, ne possèdent aucune planète affiliée à la Fédération telle que le système de Nasas ou la nébuleuse de Valentaï (qui compte pourtant plus de 30 000 planètes). D'autres lieux privés (comme le palais flottant des mille et une nuit de Galtan), des Stations orbitales (dont le Blue China), des astres (comme Garon ou le Casino de la Guilde) sont également placés sous le régime de l'extraterritorialité.

Certains peuples s'amusent de la corruption de leurs dirigeants, car la Fédération n'est pas en mesure de gérer l'immensité de son territoire. Et de fait, cette situation complexe favorise le développement de syndicats criminels, dont la Guilde des pirates, le plus puissant consortium mafieux n'ayant jamais existé. Cependant, pour restreindre l'influence de ces barons du crime organisé, la Fédération a eu une idée de génie en développant un organisme puissant nommé police intersidérale. Triés sur le volet, incorruptibles, dédiés à leurs métiers, ces experts dont je fais partie, sont sûrement les seuls individus, sur lesquels, les honnêtes citoyens peuvent encore compter. Et ce, même si ces dernières années, le recours à des chasseurs de prime et des Police Pods se fait de plus en plus fréquemment. Mais avant de parler des forces de police, qui constituent mon fer de lance, il nous faut évoquer le haut conseil de la Fédération de justice ainsi que Gandhara.

Le haut conseil de la Fédération de justice

Le haut conseil de la Fédération de justice (constitué de hauts fonctionnaires de la police intersidérale et de juges) est l'institution suprême habilitée à concevoir les lois pénales qui s'appliqueront dans l'ensemble de l'univers. Ce pouvoir législatif indépendant (qui n'est pas soumis au bon vouloir du Sénat afin d'assurer une séparation des Pouvoirs exemplaire) repose sur des hommes de loi qui, comme les Sénateurs, sont également élus pour une période de cinq ans. Avant d'aller plus loin, il convient malgré tout de modérer la portée exacte des lois que votent les juges, car ces mesures coercitives restent souvent théoriques. Ainsi, de nombreux mondes appliquent leurs lois locales sans s'occuper de celles de l'organe délibérant. Au sein de l'alliance, il y a donc de profondes dichotomies entre les planètes membres, respectueuses des Lois fédérales et les régimes politiques de toute sorte (de la démocratie aux tyrannies) qui ne les appliquent absolument pas. Installé sur Marbel, le haut conseil possède la réputation d'être impartial et juste, tout comme ses tribunaux galactiques, dépêchés sur de multiples planètes.

Dépendant du haut conseil qui nomme et révoque ses agents, la Police intersidérale (couramment dénommée Galaxy Patrol) est le bras armé de la



Fédération. Responsable de l'espace aérien, la patrouille possède de larges Pouvoirs de douane pour limiter les trafics de drogues, d'esclaves, de marchandises illicites ou prohibées (se livrant par voie spatiale ou terrestre). De fait, la patrouille se trouve souvent aux abords de planètes phares (et à l'importance majeure comme la Terre), prête à intervenir au cas où. Cependant, le gros de ses forces se trouve bien souvent sur les mondes à protéger. Pour agir comme un seul homme, la police utilise un matériel de haute technologie très performant, dont le super ordinateur, quasi mythique, Gandhara.

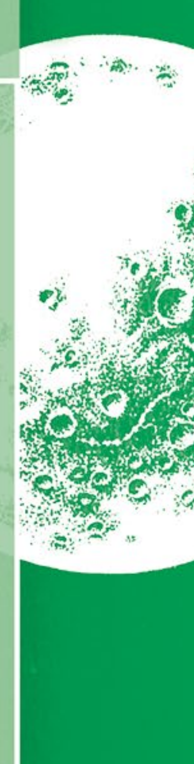
Les grades dans l'Univers Zéro

Contrairement aux idées reçues, la police intersidérale ne possède pas des dizaines de grades. Outre le simple policier, on note les grades de caporal, sergent, lieutenant, commandant, capitaine et Colonel. À titre d'exemple, Dominique a commencé sa carrière en tant que Caporal, mais n'atteindra le grade de capitaine qu'au moment de sa mission dans le grand stade de Raloo. À l'inverse, la Légion étrangère de l'espace a un système de grade bien plus étendu qui inclut caporal, sergent, lieutenant, capitaine, commandant, colonel et général. Esseulés sur les mondes dangereux, les Shérifs possèdent l'équivalent des titres de l'ouest ancien, soit Marshall fédéral (un shérif dont les Pouvoirs peuvent s'étendre sur plusieurs comtés), le shérif (élu politique et responsable de la police d'une ville) et ses adjoints (de simples policiers). Une organisation comme le 7e Régiment de cavalerie (en faction sur Dust) fonctionne avec des grades de type caporal, sergent, lieutenant, capitaine et Colonel.

Gandhara & les corps de métier de la police

Dans ce monde où les échanges d'information sont devenus fondamentaux, la Police ne se limite pas à cette simple étiquette de donneur de loi qu'on veut bien lui attribuer. C'est une véritable agence de renseignements qui possède des fichiers connectés sur les pirates en fuite, les gangsters recherchés, et les présupposés leaders de la Guilde contre qui ils sont en lutte ouverte. À ce titre, l'ordinateur qui centralise les informations de la police de l'espace est nommé Gandhara (un terme que l'on prononce avec ou sans le h selon les secteurs galactiques). Bizarrement, je me suis toujours demandé si cet ordinateur, symbolisé par une femme nue en position de fleur de lotus avec une partie cybernétique sur l'œil droit (comportant divers yeux cybernétiques) est bel et bien un simple ordinateur ou davantage. La relation quasiment mystique, voire symbiotique, qu'elle a avec certains d'entre nous me ferait presque croire qu'elle est vivante (comme si elle incarnait des principes moraux qui allaient au-delà de son réseau de câbles et de sa programmation originelle).

Les policiers sont organisés en différents corps de métiers : la patrouille routière (lutte contre les exactions commises sur les routes, poursuit les suspects et aide les victimes d'accidents), les simples policiers (chargés des missions d'enquête routinière, gardent un lieu stratégique, servent de renfort), les shérifs (possédant moins de matériel, sont en faction sur les mondes Far West), les forces spéciales (qui agissent généralement sous couverture) et la cavalerie (une section militaire, qui achemine et protège des fonds avec des



chevaux mécaniques et des uniformes de cavalier, d'où leur surnom). Sur certaines planètes, on rencontre même une absence totale de régime politique (comme sur Zaga et Piloto où les hors-la-loi sont les maîtres) d'où le recours à des robots policiers et des chasseurs de prime. Précisons enfin que la présence de la police intersidérale n'empêche nullement les mondes d'avoir une armée dédiée. Sur Rafus, par exemple, outre un ou deux shérifs qui policent les villes, le gouvernement possède une armée régulière ainsi qu'un chemin de fer de premier ordre.

La patrouille routière

Les policiers de la patrouille routière sont généralement postés sur les mondes modernes (mais pas uniquement, car on trouve quelques policiers de ce type sur Zaga, par exemple). Ses membres sont équipés d'armes standards de type pistolet ou fusil laser, de combinaisons protectrices et de casques. Ils utilisent généralement des voitures de police rapides (équipées ou non de gyrostabilisateurs, mais toujours dotées d'une radio et d'un accès aux fichiers criminels de Gandhara) et des motos ultrarapides, destinées à poursuivre les contrevenants nommés Sky Jet. Ce sont les policiers les plus courants qui soient. Ils peuvent le cas échéant faire appel à des renforts supplémentaires, des vaisseaux d'intervention (bourrés de Police Pods, prêts à être lâchés) ou à des armes spéciales (dont des désintégrateurs ou des lance-flammes). Sur les mondes modernes, la patrouille routière possède également des antennes médicales, prêtes à intervenir au quart de tour comme sur Vénus.

Les policiers

Les simples policiers, chargés de diverses missions, sont également pourvus de pistolet ou de fusil laser. Leur tenue est généralement de couleur crème ou marron, assortie d'un chapeau de cow-boy et d'une cravate. La tenue des femmes, tout aussi protectrice, est plus sexy puisque leur laissant les jambes nues. Bizarrement, les tenues des policiers pourraient presque faire penser à celle des fantassins de la Guilde, preuve que la bataille entre les deux groupes n'est pas qu'idéologique. D'autres tenues bleues, plus recherchées et plus stylées, avec casquettes et épaulettes, sont parfois portées par les policiers destinés à protéger des lieux sensibles (comme le muséum de New York ou les précieuses cargaisons des aéronefs chargés d'or de l'UFP). Ces derniers policiers (en faction dans des musées ou des banques telle que celle de l'alliance galactique de la planète Cid), peuvent aussi appeler des Police Pods (si ceux-ci sont joignables), voire des renforts logistiques.

Les Marshals

Les Marshals, shérifs et leurs adjoints, constituent le dernier rempart de la police sur certains mondes Far West comme Rafus. Authentiques Cow Boys, leurs tenues civiles ne permettent guère de les distinguer des autres Pistoléros, si ce n'est à cause du badge qu'ils portent. À la différence de leurs confrères, ils sont armés d'armes à feu de type pistolets et carabines. Ils utilisent généralement des montures locales de type Patos, au mieux des chevaux mécaniques (rarement des Sky Jet). Limités pour l'appel de renforts, ils peuvent toutefois coffrer les prisonniers dans la prison de la ville où ils officient, voire rendre



des sentences plus extrêmes que sur d'autres mondes (en condamnant, par exemple les voleurs de chevaux Lions à être pendus). Sur certains mondes et en cas de risque absolu, les shérifs peuvent faire appel à l'armée régulière constituée de volontaires ou à la cavalerie.

Les agents des forces spéciales

Les agents des forces spéciales, aux allures de services secrets, et dont je fais partie, sont habitués aux missions dangereuses et ont la chance de pouvoir porter des tenues civiles. Nous bénéficions également de l'accréditation noire, c'est-à-dire l'accès à des armes personnelles et infalsifiables (celles-ci possèdent toutes un chiffre d'identification personnel doté de 7 chiffres). Cette accréditation nous dote automatiquement du Black Eagle de la Galaxy Patrol. Ce revolver particulièrement efficace se dote d'un Laserscope démontable qu'on peut ajuster sur l'arme. Il peut également tirer un câble muni d'un grappin. En règle générale, le module optique est souvent glissé dans un holster séparé. En tant que membre des forces spéciales, nos agents surentraînés sont chargés de diverses missions d'infiltration délicate (déchiffrage de données, pose de microémetteurs, récupération de preuves pour faire tomber les barons du crime) ou stratégique (raid sur des planètes dangereuses, récupération de prisonniers politiques, sabotages, patrouilles dans des secteurs sensibles comme les zones frontière...). Certains agents des forces spéciales, souvent en fin de carrière, peuvent également être dépêchés dans des lieux comme le satellite-prison de Yomi ou la forteresse de Dibba. Dans ce cas, ils portent des tenues de protection marron et noir, leur crâne est rasé (y compris pour les femmes) et ils ont un insigne de type lettre suivi d'un chiffre. Plus la lettre est élevée, plus leur grade l'est aussi.

La cavalerie

Si la Fédération réunit différents peuples sous une bannière commune, la criminalité est en hausse vertigineuse sur de nombreux mondes. Et la Police se doit de protéger les citoyens des Galaxies unies, même sur des planètes distantes d'où le recours à des *Bounty Hunters*. Ces chasseurs de prime qui figurent dans les fichiers de la Police sont généralement enregistrés sous un code de type lettre, suivi d'un nombre à trois chiffres (et qui peut se relier à un ou plusieurs comptes bancaires). Ainsi, ma défunte sœur Jane travaillait sous le matricule R 223 et son compte principal était établi sur la planète Terre. Le principe est simple : dès qu'un chasseur abat des criminels recherchés, les robots policiers calculent le montant et transfèrent l'argent directement sur leur compte. Ce système de code permet d'avoir en permanence 25 974 *Bounty Hunters* légalement autorisés.

Comme pour la police, ces individus font l'objet d'une enquête de moralité avant d'être accrédités. Ensuite, ils sont scrupuleusement surveillés via des rapports réguliers auprès des robots policiers ou des forces de police intersidérale. Il n'est pas rare que certains chasseurs de prime un peu trop zélés se retrouvent eux-mêmes pourchassés s'ils ne respectent pas les Lois et les procédures policières. Pour la partie pratique de leur travail, les chasseurs de prime ont accès aux dossiers de la police afin de mener leurs enquêtes comme des

détectives classiques. Les plus renommés d'entre eux peuvent même avoir un accès direct à Gandhara. Dès qu'un témoignage quelconque affirme avoir vu tel ou tel criminel recherché, les *Bounty Hunters* du secteur galactique confirmés reçoivent ce communiqué en direct.

Bien que travaillant avec la Police intersidérale, les chasseurs de prime ne peuvent agir que dans le cadre d'une enquête/poursuite/recherche se reliant à l'arrestation et à la pacification d'individus dangereux. Ils n'ont aucun autre pouvoir de police et ne peuvent pas, par exemple, délivrer une amende pour excès de vitesse (puisque, de fait ces prérogatives judiciaires demeurent celles de la police). En clair, les chasseurs de prime secondent la Police, mais ce ne sont, en aucun cas, des policiers. Quoi qu'il en soit, il est très courant de rencontrer des chasseurs de prime qui travaillent légalement pour la Fédération et possèdent une autorisation pour exercer leur occupation. J'aimerais vous dire qu'en tant que Capitaine de Police, je suis contre, mais ce n'est pas le cas. N'en doutons pas, ces individus facilitent notre tâche qui est devenue incroyablement difficile à exécuter vu l'immensité de l'espace.



Les robots policiers & les Police Pods

Les forces de police sont si peu nombreuses dans certaines galaxies qu'il faut faire appel à des robots policiers chargés d'assurer l'ordre et la sécurité. Ces robots, de formes diverses et munis de gyrostabilisateurs ou de rétrofusées (pour poursuivre les contrevenants en véhicules), possèdent une banque de données reliée à Gandhara ainsi qu'à celle des gigantesques vaisseaux patrouilleurs de la police. Ils peuvent ainsi analyser en un temps record si les protagonistes d'une rixe sont des criminels fichés ou non, et décider de l'envoi d'une patrouille, voire prévenir les chasseurs de prime du secteur. Ils sont généralement munis de gyrophares, de senseurs divers (pour identifier les criminels) et d'armes (de type fusil laser ou PM Ingram).

Sur les mondes technologiques (comme la Terre ou Marbel), d'autres modules, nommés Police Pods, sont fréquemment utilisés par la police intersidérale. Ces engins sphériques sont pilotés par un policier assis dans le cockpit. Parmi les armes technologiques du Pod, deux mitrailleuses combo (équivalentes à de puissantes machines gun), une radio, des projecteurs lumineux et divers scans (pour repérer et pister les contrevenants au moyen de laserscopes infrarouges et thermiques). Comme les chasseurs de prime, ces Pods, sont numérotés sous le sigle R suivit d'un chiffre allant de 1 à 10. Ils sont généralement chargés dans des vaisseaux d'intervention qui les lâchent sur les zones à nettoyer. Pour le moment, ces Pods sont surtout disponibles sur les mondes modernes de type Terre, mais ils risquent fort de s'exporter dans divers mondes. Certains parlent de les dépêcher sur Dust dans les années à venir.





Les mondes extraterritoriaux & les Zones de Non-droit

Comme je l'ai précédemment expliqué, la police intersidérale ne peut théoriquement pas intervenir sur les mondes extra territoriaux et autres résidences privées qui ne sont pas sous le tutorat de la Fédération (comme dans les bases orbitales de type Las Vegas ou encore le grand stade de Raloo). Cependant, cela ne signifie pas que nous ne surveillons pas ces endroits, prêts à agir, mais juste que ce type d'intervention s'avère plus ardu. En effet, le seul moyen d'envoyer des policiers enquêter dans ces lieux est l'infiltration sous couverture jusqu'à preuve concrète d'un quelconque trafic. Et croyez-moi qu'aller enquêter dans un lieu comme le palais de Galtan ou celui de Gyros, voire devoir investir un astre mobile comme Garon ou le Casino de la Guilde n'est pas sans risque...

On peut citer deux exemples marquants d'intervention de nos services dans ces lieux dénués de surveillance. En 3004, le cargo Vénus qui assurait la liaison entre la Terre et Vénus avec une importante cargaison d'or fut arraisonné par le gérant de la Station orbitale Las Vegas. Le lieutenant de Police Lucia Rodoti, qui fut chargée de l'enquête, expliqua dans son rapport qu'elle se fit employer en tant que Bunny girl pour investir les lieux. A priori, le gérant du Casino lui-même, un certain Joe Hammerbolt, n'y vit que du feu, preuve que les policiers intersidéraux n'ont rien à cacher dans l'exercice de leurs fonctions, car croyez-moi, les tenues des Bunny Girls sont assez légères. Pour ma part, j'ai participé à l'enquête qui fit tomber le directeur Rand du grand stade de Raloo. En effet, celui-ci se livrait à un gigantesque trafic de stupéfiants et à du blanchiment d'argent sale. Rand était devenu si riche qu'il frappait sa propre monnaie à son effigie, le Randor. Cette même année, l'un de nos hommes, le dénommé Joe Gillian, participa à une saison entière de Rugball avant de trouver la faille qui nous permit de faire tomber toute la filiale. Comme vous pouvez le deviner, la police intersidérale reste la seule autorité que craignent les petits barons et autres représentants planétaires.

Les Zones Frontières & les Wanted

Outre les mondes extra territoriaux ou résidences privées (tel que le Palais de Shéhérazade) les Zones frontière constituent un sérieux problème pour les forces de police que nous sommes. De fait, de nombreux criminels se dissimulent dans ces endroits galactiques immenses (l'empereur présumé de la Guilde, Salamandar, aurait caché sa base sur l'une des planètes de la nébuleuse de Valentai qui comporte plus de 30 000 mondes...). Ces zones regorgent donc de criminels dangereux qui y perpétuent leurs exactions (comme sur Mahadorma où le trafic d'esclaves est courant) et on ne peut guère les stopper puisque les prérogatives fédérales ne s'y exercent pas. Vous le comprendrez aisément, ces zones abritent des légions de pirates et de criminels en tout genre (voire d'immenses paradis fiscaux destinés à blanchir l'argent de divers trafics).

La Fédération ne pouvant risquer un incident diplomatique qui pourrait engendrer une guerre ouverte avec un monde extra territorial, nous ne pouvons faire tomber ces barons du crime qu'avec d'extrêmes précautions.



Deux solutions s'offrent à nos services, soit on y expédie une troupe de policiers appartenant aux forces spéciales (avec le risque qu'ils y passent tous), soit on fait appel à des repris de justice ayant un minimum d'honneur (et dont on efface les casiers judiciaires en les envoyant dans la gueule du loup).

Dans les dossiers que nous traitons actuellement, nous savons, de source sûre, que la trafiquante d'armes intergalactique, dite «Maîtresse» ou «Dame Papillon», et ses Armaborgs, se terrent dans la Zone A du Quadrant 7. Elle aurait ainsi érigé une forteresse imprenable au milieu de cette gigantesque ceinture d'astéroïdes. De fait, et bien que la Police ait de sérieuses raisons de penser que cette femme et son armée de cyborgs se cachent dans cette Zone de non-droit, nous ne pouvons nous y rendre ni y intervenir tant que nous ne l'aurons pas localisée avec précision. Et vu la taille de ce quadrant, il est fort probable que nous ne puissions jamais l'appréhender.

Étant bloquée légalement pour agir dans ces Zones, la Fédération de justice a mis en place des moyens détournés pour faire appliquer la loi, dont le recours à des récompenses et à de puissants croiseurs d'intervention. Des affiches *Wanted* (mises à prix) couvrent donc les murs de multiples planètes (en espérant glaner des informations précieuses, voire pour qu'un chasseur de prime appréhende directement ces criminels réputés extrêmement dangereux). Ces *Rewards* (récompenses) peuvent aller de 1000 à 10 000 dollars et parfois atteindre des sommes astronomiques s'élevant à plusieurs millions (comme ce fut le cas pour Black Sword Zero ou Cobra).

Les croiseurs & le système carcéral

Pour que les informations, transmises par Gandhara, soient utilisées le plus rapidement possible, la Police intersidérale bénéficie de l'appui de vastes vaisseaux patrouilleurs. Ces croiseurs, puissamment armés en hommes et matériel, explorent donc inlassablement l'espace et les zones frontière pour y découvrir des planques éventuelles ou intervenir lorsqu'on les appelle. Toutefois, et comme je vous l'ai maintes fois expliqué, le ou les trafics en question se doivent d'être découverts et authentifiés, car il faut de sérieux arguments pour qu'un croiseur de guerre se rende sur place.

Il ne suffit pas d'être un simple Lieutenant pour qu'ils agissent, il faut amener des éléments irréfutables de ce qu'on avance. Cependant, dès que les preuves sont établies, ceux-ci peuvent, sur ordre d'un Colonel, assiéger les planètes, stations orbitales, astres, ceintures d'astéroïdes et bases qui bénéficient de l'extra-territorialité pour y interrompre des trafics d'ampleur planétaire ou galactique. Les officiers de ces vaisseaux (généralement des policiers standards et des agents des forces spéciales) sont d'ailleurs les seuls individus habilités à utiliser ce pouvoir d'extradition contre les interpellés.

Précisons qu'en dépit de leur impressionnante force de frappe, ces patrouilleurs ne sont pas autorisés à régler les conflits sur les planètes en guerre ou entre planètes (et ce quel que soit le régime gouvernemental en vigueur). Les Pouvoirs des officiers à bord des croiseurs sont donc très restreints et se limitent à stopper les trafics et



crimes d'ampleur galactique. D'où de fréquents appels à un autre organisme indépendant, entièrement dédié à la guerre : la Légion étrangère de l'espace.

Après avoir été appréhendés, les criminels sont amenés, puis jugés devant le haut conseil de la Fédération de Justice de Marbel (s'il s'agit d'une affaire politique d'ampleur galactique visant par exemple à mener un coup d'État contre la Fédération) ou devant l'un des Galaxy Patrol Headquarters de la Terre (s'il s'agit d'une affaire policière classique de type trafic interplanétaire). Ce fut notamment dans cet endroit que je fis en sorte d'amener Monsieur Rand, l'ex-directeur du grand stade de Raloo. Accusé d'avoir organisé un gigantesque réseau de trafic de drogue de Lodéine, il parvint malgré tout à s'emparer d'une arme pour se suicider avant de relâcher une terrible Mermaid. Sans l'intervention de Cobra, notre quartier Général ne serait sans doute plus utilisable, car cette créature avait la fâcheuse tendance d'absorber l'énergie et de dévorer toute forme de vie rencontrée, mais je m'égare de mon sujet. Une fois les individus jugés, ceux-ci sont généralement expédiés en prison, mais certaines prisons sont pires que la mort elle-même.

Les prisons

Il existe de multiples prisons dans l'Univers Zéro, des cellules infâmes traditionnelles (munies de barreaux en fer où peuvent croupir les prisonniers d'un monde Far West ou médiéval) jusqu'aux murs d'acier d'un pénitencier de haute sécurité comme celui de Talag. D'autres prisons, telles que le satellite-pénitencier de Yomi (qui permet de cryogéniser ses captifs pour de longues peines) ou encore la forteresse de Dibb ou Dibba (qui se trouve dans l'atmosphère létale de la planète Jirk 9), sont des modèles du genre, à savoir, de véritables petits enfers miniatures. Si Talag est une prison classique (dont la particularité majeure est de pouvoir accueillir des prisonniers de toutes espèces, venant des quatre coins des galaxies unies), Yomi n'accueille que les prisonniers spéciaux (autrement dit, possédant des capacités particulières telles que des Pouvoirs ou des facultés hors normes). Dibb, enfin, ne reçoit que deux types de condamnés, ceux qui sont condamnés à perpétuité ou à mort.

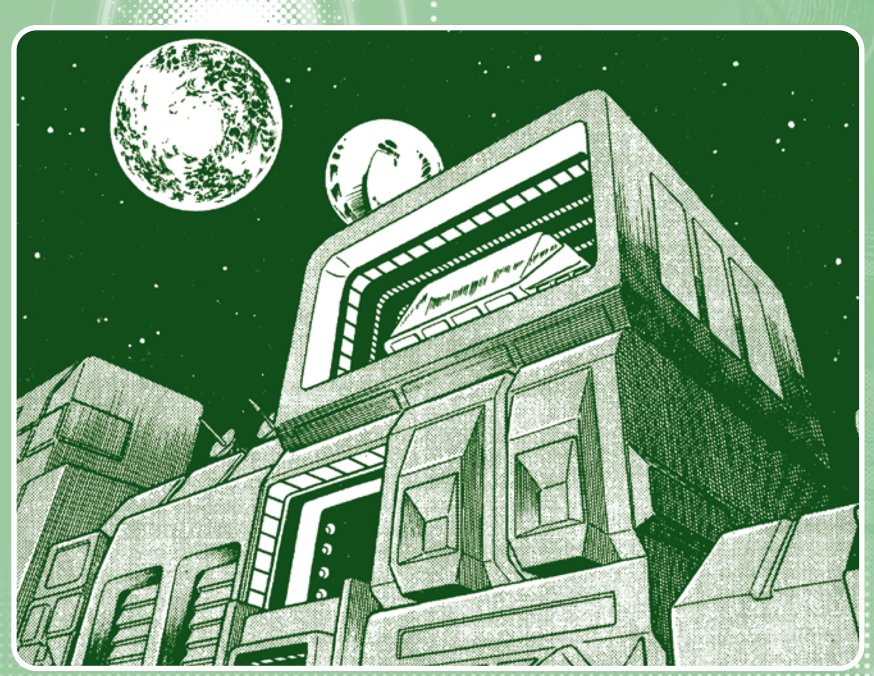
Dirigé par le sinistre Colonel Schulz, Talag est une prison high-tech qui se situe à la sortie de Talag Town sur la planète Zaga. Les multiples cellules qui s'étendent sur des dizaines de niveaux, sont dotées de caméras de surveillance et de deux hôtesses chaleureuses, des femmes cyborgs qui matent les évasions éventuelles. Le cas échéant, un centre de commande interne nommé filet de détection, peut coordonner les activités d'une armée de policiers. Ce module de détection, capable de tourner à 360 degrés et dans lequel s'installe un pilote, est chargé de repérer les évasions éventuelles en analysant



différents paramètres (caméras, détecteur de chaleur...) pour déterminer avec exactitude la position d'un fuyard. Talag possède aussi une particularité de taille : des escadrons d'élite, munis de communicateurs et de lunettes connectées (certaines reliées au filet) y chevauchent des Airs lifts. Ces engins volants, munis de lasers et de missiles, leur permettent de naviguer dans les coursives afin d'abattre d'éventuels fuyards. Avec ses hôtesses charmantes et leurs baisers enfiévrés, ses cellules étroites et ses murs moites (qui peuvent écraser les gêneurs), Talag est un vrai petit paradis !

Rapport sur le pénitencier de Talag, par l'Homme de Verre

Schulz est un agent double qui travaille pour nous ainsi que pour la Police intersidérale. Il utilise le pénitencier pour vendre des esclaves, principalement des femmes et des familles entières qu'il expédie dans toute la galaxie, d'Altaïr à Vénus. Cependant, il me semble que ses intérêts personnels sont en train de prendre le pas sur son employeur principal, à savoir la Guilde. Ainsi, et même s'il est conscient qu'il a pour mission de retrouver des jumelles aux dos tatoués, il fait de la rétention d'information pour son propre compte. Cela ne m'étonnerait pas qu'il ait des visées personnelles dans le domaine. De fait, il est fort probable que nous devions nous passer de ses services assez rapidement. Mais uniquement lorsque j'aurais obtenu toutes les informations dont nous avons besoin pour mettre la main sur l'arme absolue.





L'autre vérité de Shéhérazade

«Dans une dimension parallèle, le pénitencier de Talag ressemble beaucoup à son équivalent de l'Univers Zéro, géographie similaire et même nombre de niveaux. Cependant, cette version possède la forme d'un zeppelin gigantesque qui navigue au-dessus de la planète. Ses prisonniers, souvent désespérés, se jettent régulièrement dans le vide pour mettre fin à leur existence. Le sol est donc constellé de corps pourrissants, une armée idéale pour le terrible Lord Nekron, équivalent de l'homme de verre et nécromancien suprême».

Le satellite-pénitencier de Yomi est un lieu d'incarcération spécial. Cet astre, perdu au fin fond du cosmos, abrite sans doute la prison la plus étrange qui soit. De l'extérieur, Yomi ressemble à un vaste canyon pierreux, un gigantesque cimetière avec de sinistres allées bordées de croix à taille humaine (et sur lesquelles reposent les captifs). Les condamnés, souvent des individus d'une puissance colossale, sont installés sur ces croix étranges, munies d'entraves. De nombreux captifs, parfois si dangereux qu'on ne peut mettre fin à leurs jours, comme le sinistre Black Sword Zero, sont donc enchaînés, puis cryogénisés sur place. Un module technologique, installé sur la croix, indique aux matons le temps de condamnation des détenus et leurs éventuelles dates de libération. Ces dates ne sont bien souvent qu'indicatives et lorsque le compteur arrive à échéance, il se remet en marche. Hormis quelques rares hommes flanqués de robots policiers qui y patrouillent et relèvent les compteurs, Yomi est un lieu désert. Le seul bruit perceptible se résume à celui des systèmes cryogéniques qui ronronnent dans la froideur de ce lieu inhospitalier.

Dibba est une prison qui se trouve sur le sol de Jirk 9, une planète à l'atmosphère irrespirable qu'on surnomme la Mer de Gaz. Dans ses vapeurs mortelles, la durée de vie estimée, pour une personne avec une condition physique exceptionnelle, est d'à peine une minute. Malgré la présence d'équipements médicaux et de vaisseaux sanitaires, les conditions de vie ne sont guère sympathiques dans cette prison puisque tout y est fait pour démoraliser les détenus. Sur le trajet, on informe les détenus que le nuage mortel franchi, ils n'auront plus jamais aucun contact avec le monde extérieur. La navette les dépose ensuite dans le bâtiment des hommes morts où ils franchissent l'immense porte des Enfers. Dès leur arrivée, l'ordinateur central, nommé Gailler (un ordinateur au visage masculin, similaire à Gandhara, mais enchâssé dans un globe ovoïdal) donne le ton de la visite et exécute les sentences.

Si Gandhara semble posséder une certaine humanité, Gailler, bien qu'outrageusement poli, est son opposé le plus complet.

En vertu de l'article 128 du Code pénal, les détenus condamnés à mort sont enfermés dans des modules sphériques (portant tous la lettre x suivie d'un chiffre). Ceux-ci sont lancés en orbite autour de l'astre où ils tourneront jusqu'à la fin de leur existence. Les condamnés à perpétuité sont eux, enfermés dans les sous-sols. En cas de rébellion des détenus, ils risquent de finir dans des cages (avec des sphères munies de piques et qui délivrent des décharges), voire d'être également enfermés dans l'un des satellites. Les condamnés à

perpétuité sont ensuite déposés, via un escalator mécanique, dans les tréfonds des sous-sols. L'intérieur des sous-sols de la prison, dénué de tout confort, ressemble à une immense caverne percée de galeries et de ravins. Le lieu est si gigantesque que ce niveau pourrait presque faire penser à une ville.

Au sous-sol, les prisonniers, désarmés, sont libres de leurs mouvements. On y trouve même des volatiles. Notons au passage que ce pénitencier semble placé sous l'influence directe de Salamandar, car de nombreux individus y portent sa marque. Autrement dit, rien de ce qui se passe dans la prison n'échappe à l'empereur suprême de la Guilde. En effet, ses agents sont présents à tous les niveaux, chez les captifs, mais également dans les rangs des forces de sécurité. Même les redoutables araignées de Dibba (qui tissent des toiles dans divers lieux afin de se repaître des captifs) travaillent pour lui.

Malheureusement, il arrive que certaines de ces prisons soient parfois gérées par quelques moutons noirs, des policiers intersidéraux qui ont parfois fait allégeance à la Guilde, mais qu'on ne peut faire tomber, car ils sont suffisamment rusés pour qu'on ne soit pas en mesure de les faire tomber. Talag, tout comme Dibba, sont censées être dirigées par la Police intersidérale, mais sont en réalité aux mains de la Guilde et de Salamandar. Je prends d'ailleurs de gros risques en vous communiquant ces informations, mais plus nous saurons au courant, et plus nous serons à même de nous protéger. Je pense d'ailleurs avoir localisé l'endroit où cet empereur présumé se terre…

La mort & le retour de Dominique, selon Shéhérazade

« Dominique Royal ne fut pas en mesure de finir son témoignage vidéo. Elle eut à peine le temps de passer un dernier appel téléphonique qu'une ombre oppressante mit fin à ses jours. Dans l'un des univers miroirs, Dominique revint quelque temps plus tard sous les traits de Murielle Laramba, grande prêtresse de l'église d'Ellrahd (ou d'Eldorado), un mouvement religieux destiné à prier la déesse Rada (encore dénommée Cid dans certains secteurs galactiques). Mais ce n'est qu'un des retours probables de Dominique. En effet, dans notre Univers Zéro, la grande prêtresse Mirale, n'a rien en commun avec le Capitaine Royal, ni son physique, ni ses croyances. Par un curieux concours de circonstances, une jeune femme (ressemblant en tout point à Dominique), nous revint également sous les traits de Secret, également capitaine de police. Mais qui est véritablement Secret ? Des informations récentes permettraient de penser qu'il s'agit bien de Dominique. Dans ce cas, comment est-elle revenue à la vie ? Voici l'un des multiples et foisonnants mystères de l'Univers Zéro qui n'a pas encore trouvé de réponse… ».





LES ORGANISATIONS DE L'UNIVERS ZÉRO

Comme nous l'avons longuement évoqué, les Pouvoirs de la Police se limitent au domaine stricto sensu de la Loi. De fait, les conflits entre planètes requièrent l'appel à une autre armée : la Légion étrangère de l'espace. Dans cette section, nous traiterons notamment de l'un des pires détachements de la Légion, à savoir les Croisés de l'Enfer (parfois appelés les Hell Crusaders). Outre la Légion, nous détaillerons également la sinistre Guilde des pirates et quelques organisations qui lui sont affiliées comme les Snow Gorillas, les Seamen ou les Zombos.

LA LÉGION ÉTRANGÈRE DE L'ESPACE

Le briefing du sergent Blue

« Alors maintenant, vous voulez intégrer les rangs de la Légion étrangère de l'espace ? Comme vous le savez déjà, je suis le commandant du troisième escadron, le sergent Iron Bull. Et vu que je ne suis pas trop chien, je vais vous donner deux trois directives qui vous seront utiles pour survivre dans notre belle et valeureuse famille de fêlés. Certains affirment que nous sommes le plus grand ramassis de fripouilles et de salopards de tout l'univers et ils n'ont pas totalement tort. Après tout, nous sommes des professionnels aguerris à pacifier nos adversaires, quel que soit leur nombre d'yeux ou l'épaisseur de leur carapace. Et forcément, ça ne fait pas de nous des types populaires genre premier de classe ou miss prix de beauté. Mais croyez bien que lorsqu'il faut dessouder des armées entières, nous sommes des champions incontestés. Petit panorama de nos états de service. Garde-à-vous pendant tout ce briefing, bleusailles ! »

Affaires sordides dans la Légion, article de presse du 11 juin 3007

À 50 km au large de la baie de New York, le bateau de plaisance Saint Mary a été attaqué par les Croisés de l'Enfer. Le Roi Esdria II (parfois orthographié Esdoria), son épouse Lara et tous les plaisanciers ont été abattus. Cela faisait des années que le Royaume de Rom combattait les armées des Croisés de l'enfer qui sévissaient sur Vénus. Alors que la rumeur prêtait au Roi l'intention de se trouver une treizième épouse, un détachement de la Légion étrangère a massacré tout le monde. Au passage, la larme d'ambre «dite de Kohaku», un trésor national vénusien, a disparu. Est-il besoin de rappeler une affaire similaire, survenue en 3005, lorsque la Légion est intervenue contre l'armée de Domel sur la planète Kira ? À l'époque, plus de 3000 légionnaires avaient fait les frais de cette guerre, tous exterminés en moins de vingt minutes. Et même si la Fédération avait argué que l'intérêt humain primait sur le reste, les mines d'or et les rubis de la famille royale avaient fait les frais de ce conflit armé. Ne serait-il pas judicieux que nos élus réagissent ? N'est-il pas temps de dissoudre immédiatement cette Légion qui n'est constituée que de repris de justice, d'assassins, de voleurs et de fugitifs ?



Intervention & recrutement

La légion est une faction militaire qui incorpore des dizaines de techniques de combat différentes, du maniement du couteau à l'arme lourde. Son objectif premier consiste à intervenir en cas de guerre ouverte entre deux ou plusieurs planètes (ou des pays rivaux d'un même monde). L'intervention de la Légion est généralement soumise à ce qu'on appelle le «principe d'appartenance». En clair, si l'un des mondes belligérants est membre de la Fédération, la Légion peut y intervenir. C'est le cas lorsqu'une guerre se déclenche entre une planète fédérée et une planète extraterritoriale. En tant que sergent et lors de mes états de service, je peux vous affirmer qu'il m'est souvent arrivé de jeter mes hommes au casse-pipe. Dans certaines situations, on nous a même envoyés défendre les intérêts personnels de certains sénateurs pour résoudre des conflits armés où nous n'aurions jamais dû mettre nos sales pattes. Si la Police reste globalement fidèle à sa ligne de conduite, la Légion prend souvent des allures de nettoyeur.

Bien sûr, les actes de la Légion sont souvent décriés par des civils, des bureaucrates et de petits aboyeurs locaux. Il n'en reste pas moins que nous sommes l'ultime force de frappe armée pour résoudre un conflit de taille planétaire ou sectorielle. La Légion, c'est aussi une planque rêvée pour les pirates et autres desperados qui désirent échapper à la Police. En effet, si un gars énergique veut se faire oublier, mais conserver son lot quotidien d'action tout en touchant une solde confortable, c'est notre formulaire d'engagement qu'il doit signer. On accepte tout le monde, quel que soit sa nationalité, sa Race, son sexe, sa profession ou son passé. De fait, on a un sacré contingent de monstres dans nos rangs. Dès qu'un individu entre au sein de la hiérarchie, toute trace de son existence disparaît des fichiers galactiques (d'où l'avantage procuré aux criminels recherchés). N'allez pas non plus croire que n'importe qui peut entrer dans notre fratrie parce qu'il a signé un bout de papier.

Les futurs légionnaires sont sélectionnés après une batterie de tests mortels (aussi bien physiques que mentaux), et les épreuves sont plus que difficiles pour s'y faire une place. La sélection est si dure que la majeure partie des recrues est éliminée au cours des épreuves. Il y en a aussi pas mal qui trépassent avant d'avoir signé le formulaire d'engagement. Si un Légionnaire n'est pas capable de se défendre tout seul face à ses anciens ennemis, s'il est notamment recherché par un gang, il ne fera pas long feu chez nous. Les futurs militaires doivent aussi apprendre à obéir sans restriction à leur supérieur s'ils désirent survivre dans les dangereux écosystèmes où on nous balance. Ce caractère autoritaire déroute plus d'un caïd de la gâchette. Cependant, il faut noter que, comme la légion agit par escouades de quelques hommes sous les ordres d'un officier, le haut commandement préfère supporter de petits groupes de mercenaires unis par leur ancienne vie civile, plutôt que de risquer des esclandres en imposant un système didactique trop marqué.

Quoi qu'il en soit, quand c'est l'heure de monter au front, personne ne rechigne ou ne fait sa mijaurée et nous agissons comme un seul homme. Dans la Légion, l'efficacité prime toujours sur le respect



des codes. De fait, chaque unité possède sa propre façon de régler les litiges en s'appuyant bien évidemment sur la Loi du plus fort. Au sein des Croisés de l'Enfer, on a aussi nos petites manies, comme celle de peindre des croix géantes sur nos engins (je parle ici des véhicules, allez pas croire qu'on se fait tatouer des trucs sur nos lances à incendie...), vêtements et équipements divers. Au passage, faut savoir que la grande majorité des légionnaires porte des masques afin de trancher avec leur ancienne vie civile. Ce que raconte la presse à notre sujet est également vrai. Il y a de nombreux criminels, repris de justice et autres tueurs dans nos rangs et il faut bien s'y habituer. À la différence d'une armée classique où les planqués montent en grade, lorsqu'un légionnaire possède une distinction quelconque, celle-ci découle directement de son implication au feu. Ici personne n'est gradé sans raison. Et vous feriez bien de vous en souvenir si vous voulez survivre plus de deux jours.

L'armement des troupes

Les membres de la Légion étrangère sont puissamment armés. Outre des fusils mitrailleurs dernière génération, des grenades et autres objets mortels, il n'est pas rare que nous utilisions notre propre matériel. À titre d'exemple le soldat Ophélia se sert d'étripeurs, Zappa ne lâche jamais son casque et utilise du poison. D'autres ont des facultés personnelles, y compris des Pouvoirs. Pour ma part, en plus d'être en métal, j'ai un canon dans le bras. Si certains d'entre nous sont également familiarisés avec les armes lourdes, de type canon au napalm et fusil désintégrateur, les officiers gradés, ont parfois d'autres lubies. Le Commandant Geppels qui dirige le 7e bataillon des Croisés de l'Enfer utilise des balles explosives à charge programmée. Ces projectiles, fabriqués à l'unité, trimballent une sinistre réputation. En effet, si une cible survit à une balle, celle-ci explosera à la plus infime intervention chirurgicale, voire au bout de 90 jours. Geppels, en personne, est le créateur de ces balles qu'il utilise avec un pistolet automatique standard. Si la légion intervient par exemple sur un monde doté d'armes laser, on s'arme en conséquence, mais la plupart des Légionnaires ont leurs petites manies. Ajoutons à propos des officiers qu'ils portent des uniformes noirs, des bottes et des casquettes de même couleur et qui pourraient faire penser, de sinistre mémoire, à ceux des uniformes nazis terriens.

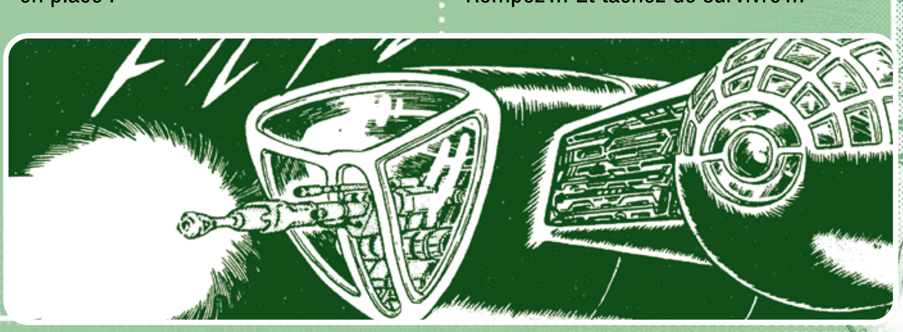
En plus de ce matériel, les Légionnaires utilisent de vastes vaisseaux amiraux (équivalent en taille aux croiseurs de la Police), mais plus lourdement armés. La forteresse amirale des Croisés de l'Enfer, par exemple, possède la forme d'une gigantesque croix qu'on appelle la Moon Focus. Certains la nomment aussi la Moon Four Cut en référence au nombre d'impacts mortels qu'elle peut délivrer. Le recours à des Cross Angels, les troupes d'élite du haut commandement, n'est pas rare. Guerriers sans pitié, partiellement cybernétisés, recouverts d'armures intégrales, ces soldats se déplacent dans l'espace sur des croix munies d'un système de propulsion et d'une alimentation en oxygène. Ils sont souvent envoyés sur des missions secrètes ou suicides (notamment lorsque le Général Goldman les envoya au pénitencier de Yomi pour y libérer le sinistre Black Sword Zéro). Bizarrement,



même si le design de ces engins semble restreindre les mouvements des pilotes, ceux-ci sont vraiment aguerris à leur maniement. Avec leur numéro en bas de croix (généralement de 1 à 10) et leur dispositif d'accélération, ces anges semblent être intouchables.

Sur les mondes arides, l'utilisation d'éléphants volants, des véhicules des sables, lourdement équipés, reste monnaie courante. La Légion possède également un train spatial, marqué de notre croix stylisée, qu'elle utilise régulièrement pour lâcher des troupes aéroportées sur diverses zones à nettoyer. Vous le comprendrez aisément, la Légion est spécialisée dans toutes les actions commando pour lesquelles on pourrait requérir son aide (qu'il s'agisse de raser une ville ennemie, de tuer un dirigeant trop encombrant, ou de mater une rébellion naissante). Le recours à la torture, au lavage de cerveau et autres joyeusetés fait bien évidemment partie de notre arsenal (certains d'entre nous ont des méthodes moins barbares, mais ils sont plutôt rares). D'ailleurs, à cause du danger que représente notre puissance, certains sénateurs cherchent carrément à limiter nos Pouvoirs, et ce, afin d'éviter une éventuelle insurrection armée. Qui sait ce qui pourrait se passer si un général un peu trop rigoriste de la Légion décidait de renverser le pouvoir en place ?

Pour conclure, n'oublions pas qu'il existe des milliers d'armées différentes dans l'Univers Zéro, parmi lesquelles le Peuple des Épées (les Sodès), les Médusas (un peuple d'Amazones), les Bragyu (des batraciens anthropoïdes de petite taille, amateurs de cervelle humaine), les Zurus (des humanoïdes au faciès porcin, équipés comme des joueurs de Rugball), l'armée de Chaos (d'étranges entités faites d'énergie), les Seamen (des femmes cyborgs qui attaquent les bateaux de plaisance sur Ortane), les Zombos (des trafiquants de drogue de Rodo), les Snow gorillas (qui pillent des trains sur Balus, la planète glacière), les chevaliers d'Escarp (des guerriers médiévaux au service du Roi Gulform). Pire que tout, la Guilde des pirates de l'espace possède aussi sa propre Légion étrangère. Et si pour l'heure, on ne note pas encore d'affrontements armés entre nos deux armées, cela arrivera tôt ou tard. Si la Fédération agit à ce niveau, il est probable que la Légion devienne plus regardante dans la sélection de ses recrues. En effet, même si nous partageons tous les deux le terme Légion, il faudra bien trouver une différence autre que vestimentaire. Chez nous, on n'est pas tous des accrocs aux bandelettes façon momie, encore que… Et si différence il y a, la Fédération voudra qu'elle soit morale, bien évidemment. C'est tout pour aujourd'hui, la bleusaille. Rompez !!! Et tâchez de survivre !!!





LA GUILDE DES PIRATES

Introduction de Secret, capitaine de la Galaxy Patrol

Mon nom est Secret. Je suis membre des forces spéciales et capitaine au sein de la Galaxy Patrol. Puisque le Colonel m'a chargé de vous faire un topo sur la Guilde et quelques organisations criminelles qui gravitent autour, je vous conseille de tendre l'oreille. Vu que la Fédération a du mal à gérer l'immensité de son domaine, de nombreuses organisations criminelles ont vu le jour, dont la tristement célèbre Guilde. Composée d'une multitude de groupes où les chefs ne se connaissent pas les uns les autres, ce qui renforce son caractère occulte, la Guilde des pirates de l'espace étend son influence néfaste à travers tout le cosmos. Les membres de ce consortium criminel galactique contrôlent des dizaines de milliers de planètes qui mènent une existence indépendante et sur lesquelles ils mènent divers trafics (vente d'armes et de drogues, traite des blanches…). Pour régler tout problème de transaction entre planètes, la Guilde utilise des assassins gagés (dont l'homme de verre), et a mis un système de potentat au point pour protéger les planètes environnantes. Ainsi, il est courant que de grands ambassadeurs et monarques fassent partie de l'organisation (comme le Comte Bald de la planète Mars) ce qui facilite son travail et la disparition de preuves compromettantes.

Une organisation multiforme

Comme vous le savez peut-être, les pirates de l'espace se trouvent dans l'univers sous toutes les formes possibles et imaginables. D'un point de vue pratique, il est assez difficile de savoir à quelle période exacte est né le groupuscule d'origine, mais ses racines remontent sûrement aux toutes premières ébauches de la Fédération. Certains enquêteurs pensent qu'elle est apparue avec les premiers vols de reliques martiennes. À l'époque, la revente de ces artefacts constituait un commerce juteux, et c'est une éventualité à ne pas négliger. Depuis, toutes les cultures, tous les peuples, toutes les civilisations semblent avoir eu maille à partir avec eux. Quelque part, on pourrait presque croire qu'ils guettent leurs proies, tapis dans l'ombre, et nous avons bien du mal à lutter efficacement contre ce syndicat du crime organisé. Il arrive même parfois, sur certaines planètes, que leurs moyens en hommes et matériels surclassent les nôtres. Ces dernières années, la Guilde est même parvenue à infiltrer la Police (notamment durant le règne de Salamandar où le pénitencier de Dibba était entièrement tombé sous sa coupe), et les trahisons sont de plus en plus fréquentes (l'exemple le plus célèbre est sans doute le Colonel Schulz, directeur du pénitencier de Talag, qui jouait un double jeu auprès de la Galaxy Patrol et de la Guilde).

Vue de l'extérieur, la Guilde apparaît comme une simple construction mafieuse, mais il s'agit plus d'une sorte de libre entreprise du crime à laquelle quiconque peut accéder en échange de menus services. Avec les avantages que peut procurer la Guilde (réseaux de ventes intergalactiques, assassinats de personnes dangereuses, prêt d'hommes



ou de matériel), peu d'organisations rechignent à travailler avec elle. De fait, la Guilde possède une influence globale sur l'ensemble des mondes qui constitue les Sept galaxies. Il n'existe pas à proprement parlé de grade au sein de l'organisme, mais plutôt une espèce d'échelle d'importance et où l'on peut remarquer (outre des assassins gagés de renom comme l'homme de verre ou Sophia), un certain Salamandar. Sa fatuité naturelle, encensée par le fanatisme de ses partisans, l'a d'ailleurs poussé à vouloir devenir l'empereur de ce consortium. Plus qu'un simple assassin, il demeure le chef militaire suprême qui commande la flotte de la Guilde. Ses vaisseaux, ses partisans et ses hommes portent son sceau, à savoir un cercle jaune transpercé de quatre pointes. Cet emblème figure également sur son casque.

Au fil des années, le pouvoir corrupteur des pirates de l'espace est devenu tel qu'il peut désormais acheter toute personne occupant un poste avec de hautes responsabilités. C'est-à- dire, aussi bien d'importants directeurs de prisons (comme le Colonel Schultz), que de respectables officiers de la Police intersidérale (tel Karzal Dobber, un agent renommé des forces spéciales) ou des membres de cultes majeurs (comme Monseigneur Mulago du royaume d'Escarp). Une fois embrigadés, ceux-ci demeurent en place dans leurs fonctions et deviennent de simples soutiens, ou collaborateurs, jusqu'à ce que l'organisation ait besoin de leurs services. Enfin, la Guilde n'hésite pas à s'associer et à travailler en partenariat avec d'autres organisations criminelles telles que les Snowgorillas (ou créatures des neiges), les Seamen, les Zombos, voire l'Église d'Ellrad (qui prie la Déesse Rada ou Cid).

Le Comité directeur

De l'intérieur, la Guilde se décompose en plusieurs niveaux. Il y a tout d'abord les hauts dignitaires dont les identités sont demeurées totalement inconnues jusqu'à ce jour. Ces puissants seigneurs du crime font partie du comité directeur qui centralise tous les Pouvoirs, et dirigent l'organisme du haut de la pyramide. À ce niveau d'importance et d'implication, impossible de citer une liste de noms complète. Certains personnages illustres, y compris des sénateurs, pourraient fort bien appartenir à ces têtes pensantes et cerveaux criminels. Si jadis, les membres du comité directeur étaient parfois de riches civils ou des monarques au-dessus de tout soupçon (comme Orvine Gey, le président de la planète Satana), il y a de plus en plus de militaires dans ces rangs. Des soldats ou généraux qui eux, n'hésitent pas à s'afficher comme des leaders reconnus du mouvement (comme le Général Bardot ou Red Bone, deux Solariens issus de cet imposant peuple aux yeux doubles). Du fait des ressources technologiques en hommes et matériel, dont disposent ces chefs de guerre, ils se permettent cette transparence, étant persuadés qu'ils demeurent de toute façon, intouchables. Si un monarque attaché à son monde reste une cible facile, un chef de guerre patrouillant le cosmos avec une immense armée, l'est forcément moins.





Les membres influents

Outre les membres du comité, la Guilde bénéficie d'officiers chargés de gérer de petites armées ou de protéger les intérêts des pirates. Ces membres ont de gros avantages puisque hormis des véhicules, des hommes et du matériel de haute technologie, ils font partie de la Guilde à part entière. Cela signifie qu'ils peuvent faire appel à des renforts, à des assassins gagés et plus généralement à l'aide des autres pirates puisque pour eux, le côté occulte du mouvement n'est qu'un voile. Jouissant d'une grande valeur au sein de la hiérarchie, ces membres principaux, dont l'efficacité est très prisée, savent donc exactement qui est qui au sein de la Guilde. Ils bénéficient également de l'appui des troupes d'élite pour leur propre sécurité et parfois même de gigantesques endosquelettes dans lesquels ils peuvent se glisser et activer en cas de danger (comme Monseigneur Mulago et son lion).

Parmi ces membres très influents, on peut citer Karl El Rodès (un ancien médecin devenu trafiquant de drogue et qui officie sur Mékiko), le Comte Bald (monarque de Mars, armé d'une technologie high-tech, protégé par sa garde et la Légion étrangère de la Guilde), Black Bone (chargé de rechercher des reliques pour la Guilde, elle est aidée de Zoros, un cyborg avec des rocket punchs, des poings détachables), ou plus récemment le terrible Khan et ses Bloody Hound (dont l'objectif est d'envahir des planètes aux richesses considérables) et Monseigneur Mulago (l'évêque de l'église d'Escarp, qui a orchestré la mise à feu et à sang du royaume du Roi Gulform).

Les petits barons

Hormis ces quelques individus très puissants, il reste les petits chefs et autres responsables, qui jouissent d'un certain prestige, mais n'ont pas la renommée (ou une ampleur suffisante) pour que les pirates leur prêtent des troupes. Ils doivent se protéger eux-mêmes, en employant des tueurs ou des chasseurs de prime. À titre exceptionnel, certains de ces membres (qui sont associés à la Guilde, mais conservent une certaine indépendance), bénéficient parfois d'hommes d'infanterie gracieusement prêtés par la Guilde. Ces troupes, chargées des communications et des problèmes d'ordres divers, sont généralement humaines. Ils portent des tenues assez similaires aux forces de police avec des chapeaux, des cravates et des tenues de couleurs variables (souvent une tenue protectrice alliant un pantalon et des bottes crème avec un haut noir). À la différence des troupes d'élite, ces hommes sont considérés comme dispensables par le haut comité qui ne les utilise que comme chair à canon.

Parmi ces barons du crime, on peut citer pêle-mêle Jack Brenlou (le capitaine Waiken, surnommé aussi Long John fut éborgné par Cobra et dirige depuis un casino sur la planète Terre), Zahora, le marchant d'esclaves (protégé par ses propres troupes, il a notamment dupliqué le Rayon Delta), Iron Head (à la tête des Seamen, les pillards aquatiques d'Ortane), le Colonel Schulz (que nous avons déjà évoqué), Sandra (qui dirige les Snowgorillas de Balus) ou encore Joe Hammerbolt (directeur des bases orbitales Las Vegas et du Blue China, aidé de ses propres troupes).



Les assassins gagés

Outre les membres influents, on note la présence des assassins gagés, de redoutables tueurs qui travaillent quasi exclusivement pour le compte des pirates. Émissaire direct du comité, l'Homme de Verre est également le commandant des escadrons de la mort (encore appelée troupe de choc ou d'élite) du Bélier Noir. Ces troupes, entièrement uniformisées, portent une tenue bleu ciel (ou pourpre), des bottes, une perruque jaune (ou plus foncée) et un masque facial. Ces individus possèdent une sinistre réputation, car leur efficacité est sans appel. En plus d'armes laser standard, des communicateurs et différents laserscopes (intégrés au masque), ils se dotent également de sabres et de lames dépliables (souvent logées le long d'un avant-bras).

Parmi ces assassins, en plus de l'homme de verre (sûrement le plus célèbre et le plus redouté d'entre tous), on peut citer l'homme plante (qui utilise des spores de contrôle mental et officie sur Zaga), la redoutable Black Bone (aidée de Zoros, un tueur robotique), Saboi-rei, une très jolie femme (en fait une entité faite de flammes qui a tué Canos et résiste au rayon delta), Sophia (avec son exosquelette violet qui décuple ses facultés, lui permet de voler dans l'espace et de générer de l'énergie), Karzal Dobber (ce flic ripou de la Police de Marbel, officie désormais à New HK sous une nouvelle apparence) ou Khan et ses bloody Hound (bien qu'étant un membre influent du Comité directeur, il reste avant tout un tueur au service de la Guilde). Ces tueurs sont des individus extrêmement dangereux. Tout policier les repérant a pour ordre de ne pas intervenir, mais de prévenir immédiatement Gandhara et ses officiers supérieurs.

Les méthodes de la Guilde

La Guilde finance ses armes et l'entraînement de ses troupes grâce à différentes exactions (dont les commerces d'esclaves, d'armes, de substances illicites et le vol de cargaisons précieuses). De plus, elle a les moyens de se permettre l'assassinat de personnes hautes placées telles que certains sénateurs, magistrats ou shérifs, fermement décidés à les éradiquer. Elle n'hésite d'ailleurs pas à les faire chanter, ou à les extorquer quand le besoin s'en ressent. Pour son expansion, la Guilde possède également un service de recherche interne chargé de découvrir de nouvelles planètes dans les recoins les plus éloignés du cosmos. L'objectif de ces troupes est d'envahir ces mondes et de piller leurs richesses, notamment lorsque leurs défenses militaires sont insuffisantes. Ensuite, ils transforment les survivants en esclaves ou forment de nouvelles recrues dévouées.

Ces dernières années, on les a notamment vus s'acharner sur les planètes Véga (uniquement parce que l'armée avait protégé la fuite du légendaire Cobra et de sa fidèle alliée Lady) et Mahadorma (car cette planète aux ressources mystiques aurait pu constituer un sévère contre-pouvoir, face à la Guilde). À propos de l'organisation elle-même, on sait qu'elle utilise généralement des fréquences codées pour échapper aux écoutes de la police, et qu'elle n'hésite pas à opérer d'importants déploiements de troupes pour les attaques coup de poing (comme durant la recherche de l'arme suprême, une relique des Anciens de Mars aux Pouvoirs terrifiants). Selon ses objectifs, il peut aussi lui arriver de n'envoyer qu'un ou deux assassins avec des



troupes réduites (lorsque la Guilde décida de s'intéresser à la Clé de Shiva que je devais remettre au professeur Toppolo, seuls Black Bone, Zoros et quelques membres des escadrons de la mort furent dépêchés pour nous affronter).

Pour le recrutement de ses troupes régulières et de ses troupes d'élite, les pirates n'engagent que des tueurs suffisamment fidèles à l'ordre, au pouvoir établi, ou à l'argent. On ne note jamais de trahison chez ces fanatiques endoctrinés, dévoués à leur cause. Concernant les assassins gagés, ceux-ci ont déjà fait leurs preuves et sont des forces de la nature comme le méthodique homme-plante. Leur renommée et leur efficacité sont telles que la simple évocation de leur nom donne des sueurs froides aux agents et chasseurs de prime chargés de les appréhender. Avec tous ces tueurs à leur solde, le comité directeur est donc sacrément bien protégé. Tout du moins en théorie parce que Salamandar a quand même été victime d'une tentative d'assassinat en 3005 durant le grand conseil annuel qu'il avait tenu à organiser dans la base Casino de la Guilde. Cela signifie donc qu'en dépit de troupes dévouées et dédiées à leur cause, quelques fuites peuvent parfois se produire, y compris lors d'une assemblée réunissant tous les plus grands scélérats de l'univers. Ajoutons enfin que la Guilde ne rechigne pas à utiliser des informateurs locaux et autres indics' pour les aiguiller lors de certaines missions.

Le règne & la chute de Salamandar

Avant l'arrivée de Salamandar, toutes les tentatives précédentes pour rallier les puissances maléfiques de l'univers s'étaient soldées par de cuisants échecs. Les pirates, divisés, rivaux, nombreux, ne tenaient sans doute pas à céder leur statut à un unique souverain dont ils ignoraient tout. D'ailleurs, même si quelques dirigeants bien informés lui revendiquaient un titre d'empereur légitime, et que des rumeurs circulaient quant à sa véritable nature, Salamandar n'arrivera au pouvoir qu'en 3005, date de son couronnement avorté. À cette période, alors que les membres de la Guilde devaient l'élire sur la base Casino de la Guilde, une tentative d'assassinat déstabilise la croyance et la Foi en ce leader incontesté. Ayant échappé à la mort du fait de sa nature particulière, l'empereur tentera une ultime bravade cette même année en essayant de transformer les statues de la Déesse Rada (ou Cid) en arme de destruction massive. Ce dernier coup d'éclat scellera sa perte, puisqu'on n'en entendra plus jamais parler de l'Empereur après cet événement funeste.

D'après mes sources, ce démon, constitué d'énergie, bénéficiait des puissances des ténèbres originelles. Réceptacle de toutes les énergies négatives de l'univers depuis des siècles, le corps originel de Salamandar n'était autre que celui d'un certain Adolph Hitler, redoutable mégalomane et persécuteur de millions d'hommes. Ce serait donc par le biais d'un monstre fait homme (et dont le corps et l'esprit furent conservés) que Salamandar aurait tenté de diriger à jamais le cosmos. Mais ce règne

initialement prévu qui, grâce aux fonds de l'organisme, devait durer plus de mille années, fut quelque peu écourté. Pendant des années, des légendes sur la position exacte de la base de Salamandar (localisée dans la nébuleuse de Valentaï), lui assura une aura de génie du mal intouchable (et ce, en dépit de nos efforts réguliers pour le débusquer).

Après la mort de l'Empereur, son sceau personnalisé (et qui ornait son casque) deviendra le symbole officiel de la Guilde. Depuis, certains prétendent que même si le corps de Salamandar fut détruit, son esprit demeure présent via ce signe d'appartenance universellement reconnu. Enfin, il faut ajouter (et c'est une précision de taille sur laquelle j'insiste) que même si Salamandar fut intronisé Empereur en 3005, d'autres rivaux comme le Général Bardot firent en sorte de poursuivre son héritage dès 3006. La même année, possédé par l'esprit du Dieu des ténèbres Ahrimane, l'homme de verre prendra même la tête de la Guilde. À cette époque, influencé par le Dieu des ténèbres, doté de nouveaux Pouvoirs, mais désireux d'étendre l'influence des pirates, Crystal Boy décidera de déclarer la guerre au reste de l'univers. Au passage, il va se débarrasser du Général Bardot et conservera ce statut de chef militaire absolu durant toute l'année 3007.

L'année suivante, un autre Solarien, nommé Red Bone, devint le Commandant de la division du système solaire (une flotte similaire en puissance et en taille à celle de Salamandar, jadis). En 3010, lassé de les affronter et désirant se venger, Cobra ira jusqu'à se débarrasser une fois pour toutes de Red Bone, de Crystal Boy et d'une grande partie de la flotte des pirates de l'espace en faisant éclore un oeuf univers. L'histoire ne s'arrête pourtant pas là puisque dès 3012, un nouveau Haut Commandant à l'apparence démoniaque prendra le relais sans sourciller. Ce démon ira même jusqu'à venir avec plusieurs vaisseaux mères de la Guilde chargés de missiles Nova pour détruire la planète mystique Mahadorma. La Guilde est donc similaire aux Hydres. Dès qu'on coupe une tête, une autre prend sa place quasiment aussitôt.

La Légion Étrangère de la Guilde & la Septième Division Armée

Il serait hasardeux de penser que la Guilde n'est qu'un consortium criminel intergalactique aux ramifications universelles. En effet, il ne faut pas négliger le caractère militaire et autoritaire du mouvement. Ainsi, des corps combattants, comme la septième division armée de la Légion étrangère, n'hésitent pas à raser des villes entières voire des planètes, pour assouvir les besoins expansionnistes de l'organisation. Ces troupes, qui emploient un matériel de pointe (tel que les quadripodes Neptuliens ou les Tomahawks blindés, leur équivalent terrestre), partagent toutes une apparence similaire. Le visage nu ou masqué, les légionnaires de la Guilde portent souvent une tenue constituée de bandelettes blanches. À la différence des troupes d'élite, ce corps combattant engage aussi des extraterrestres et des femmes de toute Race, d'où la grande variété de ses membres. Fusils lasers, explosifs, masques et autres objets de mort complètent leur attirail. On note énormément d'anciens assassins et de





mercenaires dans leurs rangs, ce qui en fait une armée similaire à la Légion Étrangère classique.

Au sein de la Légion étrangère de la Guilde, la septième division armée (sûrement la plus redoutée) est sous la direction du commandant en chef, le Général Bardot, un Solarien. Le quartier général de la septième division blindée se nomme la forteresse de Hellbourg (encore surnommée Hellburg) et est localisé sur la planète Pluton. Parmi les généraux les plus redoutés de Bardot, on peut nommer le capitaine du bataillon de blindés Tomahawks (le lieutenant-colonel Ashura, parfois aussi appelé Ursula), le capitaine du premier régiment de chars Kingdom (le Colonel Rogor), le capitaine du deuxième régiment de chars Kingdom (le Lieutenant-colonel Fos). Les troupes de la Légion Étrangère ont également des avant-postes sur des planètes intéressantes et où ils peuvent développer leur plein potentiel (comme sur la planète glacière Neptula où ils sont en lutte armée avec les baleiniers ou la planète Mars où ils tentent de trouver le secret de la création de l'univers tout en organisant un juteux trafic de drogue aux côtés du monarque local).

Les armées de la Guilde & les grades

Comme vous avez pu le lire, il y a trois types distinctifs de troupes au sein de la Guilde. Les hommes d'infanterie avec leurs tenues similaires à celles de la police (cravates, chapeaux et tenues protectrices) sont les plus courants (et les moins redoutables). Ensuite, on note les troupes d'élite (symbolisées par leurs masques et leurs perruques) qui sont incontestablement des ennemis redoutables puisque dédiées aux missions commando et assassinats. Enfin, les Légionnaires de la Guilde sont sûrement les plus redoutables, car tout comme les Légionnaires de la Fédération, ce sont de vrais scélérats. Ils portent des tenues faites de bandelettes hautement résistantes, des appareils de visée (ou des prothèses cybernétiques pour les pilotes de Pieuvre Neptulienne, par exemple). Ce corps est sûrement le plus redoutable des trois, car il inclut toutes les formes de races aliens possibles (des hommes oiseaux, aux Solariens, en passant par d'étranges amazones douées d'une force exceptionnelle).

Comme si leur lutte se situait à la fois sur un plan idéologique, vestimentaire et organisationnel, la Guilde a copié les grades de la Galaxy Patrol. L'infanterie de la Guilde fonctionne avec des grades de type caporal, sergent, lieutenant, capitaine et Colonel, ce qui en fait un équivalent de 7e régiment de cavalerie de Dust. Les troupes d'élite suivent les grades de la Police avec simple soldat, puis caporal, sergent, lieutenant, commandant, capitaine et Colonel. La Légion étrangère de la Guilde, tout comme la Légion étrangère de l'espace possède aussi étendu (si ce n'est plus) que son équivalent avec les grades de caporal, sergent, lieutenant, capitaine, commandant, colonel et général.

Les réunions de la Guilde

Depuis la tentative d'assassinat contre Salamandar, nous savons que le gratin des pirates se réunit une fois par an dans un lieu chic, toujours situé dans une zone frontière (et où les forces de Police ne peuvent intervenir). Si on ignore la date exacte du premier conseil

annuel de la Guilde, on se doute que hormis leur petite lune privée, aménagée en base Casino, ils ont sûrement trouvé d'autres lieux de rencontre comme la station orbitale Las Vegas. Lors de cette réunion majeure, les pirates les plus en vue de l'organisme se retrouvent pour discuter de l'avenir du mouvement, fixer les prix des drogues et pour tenter de rallier de nouvelles forces. Précisons que les membres les plus éminents de la Guilde ne sont généralement prévenus de la position géostationnaire de l'astre (ou de la station) qu'au tout dernier moment. Pour les pirates, ce moment est une véritable fête où le champagne coule à flots, une célébration unique prisée par toutes les personnes accréditées.
De nombreuses personnes firent les frais du meeting extraordinaire de 3005. À l'époque, Salamandar et ses troupes assassinèrent un grand nombre d'opposants parmi lesquels le capitaine Dominique Royal de la Galaxy Patrol (abattue, car elle avait localisé l'endroit où se terrait Salamandar) et Lady (la compagne de Cobra fut grièvement blessée par l'explosion d'une bombe). Après le retour de l'Empereur, d'autres ennemis, principalement des alliés de Cobra (une épine récurrente dans le flanc des pirates) subirent son courroux. Canos (alias Dog Savalas), le dernier représentant du peuple des mirages et changeur de forme, fut abattu par Saboi-rei, une tueuse gagée. D'autres membres de l'équipage de Cobra comme Palmas (Pumpkin) ou Cargou (Bud) parvinrent toutefois à survivre et se terrent maintenant quelque part, sûrement dans des mondes extraterritoriaux.

LES CRÉATURES DES NEIGES

Le recrutement & l'entraînement des troupes

Mouvement militaire féminin régulièrement associé à la Guilde, les **Faucons des neiges** (ou Snowgorillas) sont menées par la redoutable Sandra et ont pour quartier général la planète polaire Balus. Au sein des créatures, tous les membres sont de sexe féminin, ce qui renforce leur surnom d'amazones modernes. Notons au passage qu'il existe d'autres organisations uniquement constituées de femmes dans l'Univers Zéro (comme les Seamen ou le peuple de la Reine Médusa de Zados). L'entraînement, extrêmement intensif, des Snowgorillas exige des Qualités sportives indéniables de la part de ses recrues, toutes humaines. En plus de séances de tirs régulières (qui font d'elles de véritables tireuses d'élite), les amazones sont entraînées aux arts martiaux par les plus grandes expertes des sept galaxies. Il arrive fréquemment que des humaines ou des esclaves (qui ont prêté allégeance à la Guilde), soient envoyées sur Balus afin d'être formées au combat en environnement hostile. Cette disgrâce (qui vaut mieux qu'une mort prompte) demeure donc une solution pour les dissidents du régime que les pirates désirent remettre dans leurs rangs.

Une fois leur formation terminée, les nouvelles recrues, désormais endoctrinées, font partie intégrante des pirates de l'espace. Elles restent donc sur Balus ou rejoignent d'autres détachements des Snowgorillas à travers l'univers. Soulignons à ce sujet que, bien que certaines amazones suivent Sandra les yeux fermés, la majorité de ces guerrières demeure davantage liée





à la Guilde du fait de cet endoctrinement forcené. Même si des divergences peuvent apparaître entre les menées de la Guilde et celles de Sandra, il n'existe quasiment pas de risque de rébellion. D'un côté, les nouvelles amazones demeurent solidement encadrées par les lieutenants de la guerrière borgne et de l'autre, les pirates leur demandent des rapports réguliers sur leur Commandant. Ainsi, si les pirates pensent garder un oeil sur leur alliée, il n'en est rien. Excusez-moi, cette touche d'humour m'a échappé. Il se trouve que Sandra n'a plus qu'un unique oeil, mais vous le saviez non ?

Forteresse & équipement

La forteresse des créatures (située aux abords de la vallée de la Mort) est entourée par un blizzard artificiel qui s'étend sur un périmètre de dix kilomètres. Ces tempêtes de neige constantes (générées par de puissants générateurs) brouillent tout type de détection moderne (radar, sonar, laserscopes, réseau satellitaire, communications...). Hormis ce complexe indétectable, les coursives sont parcourues par une quarantaine de puissants robots nettoyeurs nommés Piragators. À première vue, le but de ces monstres mécaniques est d'épier et d'espionner tous les résidents, mais ils peuvent aussi dévorer les intrus ou les indésirables sur un ordre de Sandra. Dans ce cas, les Piragators convergent tous vers la zone d'appel et forment des cercles d'attaque d'environ six robots. Peu de monde a échappé à ces terrifiants nettoyeurs qui peuvent dépecer et dévorer deux humains d'un seul élan, ne laissant qu'une mare de sang en guise souvenir. Sur place, Sandra, possède également un chien doté de senseurs cybernétiques, destiné à la protéger et à détecter les comportements suspects.

Tous les membres de cette armée portent des tenues protectrices orange et bleu ainsi que des masques à oxygène. Les couleurs criardes de ces tenues pourraient paraître excessives, mais au milieu des brouillards givrants de Balus, toutes les excentricités sont permises. Seule Sandra, en tant que leader du groupe, porte une tenue personnalisée. Hormis dans la salle d'entraînement au corps à corps et dans leurs chambres (où elles peuvent se dévoiler un peu), le climat rigoureux de Balus force les amazones à utiliser des masques à oxygène quasi constamment. Les créatures des neiges sont équipées de jet-skis (ce qui leur procure une très grande liberté de mouvement et une vitesse pouvant atteindre les 300 km/h), ainsi que de pistolet et fusils Blasters dont la puissance est impressionnante.

Les exactions des amazones sont de divers ordres, mais les Snowgorillas ont pour but principal l'attaque des glisseurs des neiges (de gigantesques bus chenillés, armés et blindés qu'utilisent





les clients fortunés de la touristique planète). Ces bus des neiges font le trajet de la station estivale d'Izakaloo jusqu'à la ville de Poubé en empruntant la vallée de la mort qui se trouve sur le territoire des créatures. Assez expansionnistes, et aidés en cela par la forte personnalité de Sandra, les faucons ne se limitent pas à leur zone d'influence. Aussi, on les a déjà vus opérer sur d'autres planètes comme Zados et utiliser un matériel en adéquation avec l'environnement, comme les puissants chars des sables, ou le fameux chasseur Side-Winder. Les amazones sont donc plus farouches qu'on ne pourrait le croire, ce qui cadre bien avec l'esprit de leur reine.

Variante de Shéhérazade : des Sandra multiples

Il existe un univers parallèle où Sandra se fait appeler Nadia et n'est pas une criminelle notoire. Dans cet univers miroir où sévit Lord Nekron, elle combat la Guilde en tant que chef d'un groupe d'amazones avec des tenues et équipements similaires. Dominique fait partie de son organisation et y agit de son plein gré (elle n'est pas une taupe de la Galaxy Patrol envoyée, secondée par deux acolytes, pour enquêter sur les agissements des Snowgorillas). La Sandra de cet univers semble tout aussi forte et résistance que son homologue de l'Univers Zéro originel. Le combat de ces amazones semble également idéologique puisqu'elles attaquent les glisseurs des neiges pour contrer la Guilde. Quels que soient les univers (et comme tout mouvement d'importance appartenant à la Guilde), les faucons des neiges survivront bien évidemment à la mort de Sandra en élisant un nouveau leader féminin. Black Bone ou Sophia seraient d'excellentes possibilités.

LES SEAMEN

Sur Ortane, la planète océan, sévit une armée funeste que l'on surnomme les pillards aquatiques (ou Seamen). Attaquant les navires chargés de lingots d'or et leurs précieuses cargaisons, ces bandits n'hésitent pas un instant à se débarrasser des témoins gênants. Toujours ravi de se faire la main sur d'occasionnels membres de la Police intersidérale, ce groupe se compose uniquement de jeunes et jolies femmes. Bien que vêtues de tenues de plongées vert foncé, elles portent toutes d'épaisses et abondantes chevelures colorées et bouclées, leur principal signe de ralliement. Dirigé par la terrible Iron Head (ou Terrora), le quartier général des Seamen se situe sous les flots dans une ancienne caverne sous-marine jouxtant la faille rocheuse de Sarka.

Extrêmement moderne, ce complexe sous-marin leur permet principalement de repérer leurs cibles à la surface des eaux. Ensuite, les pillards dirigent leurs gigantesques robots Barracudas afin qu'ils fassent exploser les bateaux visés et qu'ils dévorent les survivants. Équipés de deux projecteurs halogènes à la place des yeux, ces robots ont également la possibilité de tirer de dangereux missiles, ce qui fait d'eux d'authentiques prédateurs mécaniques. Généralement dirigés d'après la salle des commandes du complexe, on peut également les piloter manuellement. Comme tout chef de la Guilde des pirates de l'espace, Iron Head possède aussi des troupes d'infanterie traditionnelles. Si Terrora se met à construire et à assembler son complexe dès 2999, celui-ci ne sera opérationnel que cinq années plus tard.



Lavage de cerveau & androïdes

Manquant totalement de pitié, l'effrayante Iron Head possède d'étonnantes connaissances en robotique, ingénierie et dans le domaine du psychisme humain. Utilisant des cercueils en cristaux transparents dont le fonctionnement est lié à une mystérieuse énergie marine, celle qu'on surnomme Terrora (du fait de la peur qu'elle génère chez les autochtones) peut même modifier les pensées et le corps de tout organisme vivant. Elle s'avère capable d'effectuer de monstrueux lavages de cerveau pour convaincre quiconque de l'aider (la plupart de ses guerrières sont souvent d'anciennes victimes), mais elle excelle aussi dans la mise au point et l'assemblage de cyborgs ou androïdes féminins. Avec son système de conversion cybernétique qui soumet les femmes humanoïdes à sa cause, elle peut également séduire d'éventuels Adversaires grâce aux charmes de ses obéissantes courtisanes.

On ne sait pas pourquoi Terrora ne capture que des femmes, mais plusieurs pistes pourraient amener à penser qu'elle soit une ancienne Médusa (une Race d'amazones, née sur Zados). On ignore également quel est le processus exact de transformation, et si celui-ci nécessite obligatoirement la mort du sujet pour pouvoir «renaître» sous forme robotisée. Quoi qu'il en soit, le Seamen obtenu après le passage en laboratoire bénéficie ensuite d'une endurance remarquable, mais aussi de la faculté de ne plus avoir à respirer grâce à des branchies cybernétiques. Les souvenirs de la nouvelle recrue sont évidemment effacés dans le processus afin d'éviter toute rébellion. Un seul détail permettrait de déceler que les Seamen sont bel et bien des robots, leurs cheveux sont identiques en épaisseur de la racine à la pointe, preuve d'une intervention extérieure.

Iron Head

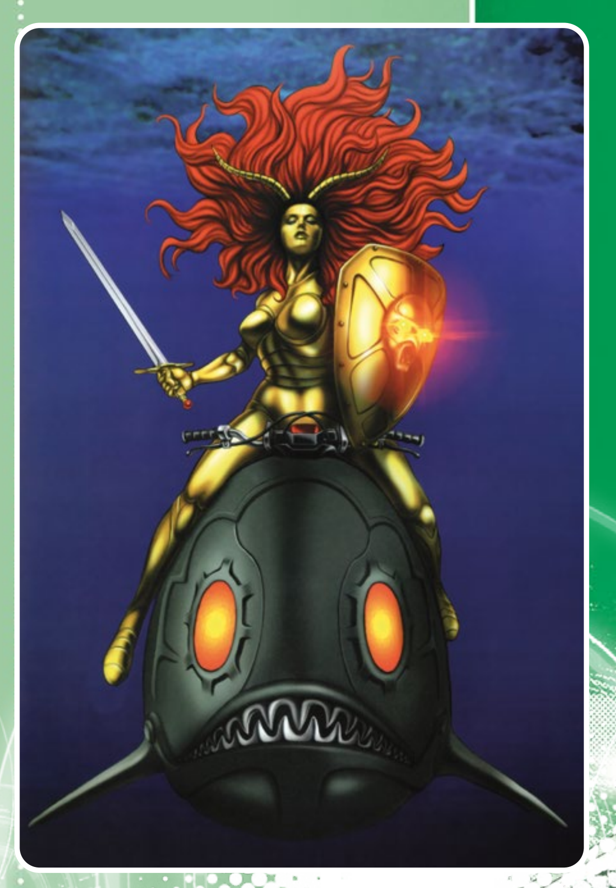
Même si on ignore beaucoup de choses la concernant, Iron Head semble considérablement âgée. Très expérimentée, elle peut respirer sous l'eau sans problème et sa chevelure semble douée de vie (comme Romur de la civilisation de Stamax qui peut parasiter un hôte en prenant le contrôle de son cerveau tout en se nourrissant de son sang). Ses cheveux peuvent aussi enserrer ses Adversaires pour les étrangler. Comme pour toutes les Médusas (dont elle fait sûrement partie), la décapitation n'est pas irrémédiable, car sa tête peut changer de corps lorsque la situation le nécessite. Iron Head s'est d'ailleurs construit un corps en métal forgé pour remédier à cette éventualité, d'où son surnom. En plus de ses incroyables facultés, elle possède deux artefacts de grande valeur, datant sûrement de la période Idô et qu'elle a sans doute retrouvée dans les profondeurs marines d'Ortane. Le premier objet est un bouclier ancien, qui aurait vraisemblablement appartenu à un être mythique. Insensible à toute forme d'énergie (y compris à celle du rayon Delta, d'un laser ou même d'un désintégrateur), ce bouclier est une arme de défense absolue. Le deuxième artefact est une épée de feu capable de générer des torrents de flammes et qui fonctionne carrément sous les flots.



Bien qu'il soit impossible d'établir une filiation directe entre les Médusa de Zados, la civilisation de Stamax (pour sa chevelure vivante) et les propres Méduses de nos légendes terriennes, il est sûr et certain qu'Iron Head est une force de la nature. On peut toutefois arguer que sa maîtrise de certaines sciences modernes, associées aux vastes connaissances marines qu'elle possède, lui aurait peut-être permis de cloner et modifier son propre corps en usant de l'ADN de races suffisamment fortes pour lui permettre de perdurer, parmi lesquelles les Médusas. Cela expliquerait notamment le fait que des légendes universelles comme celles des Méduses, des Sirènes ou des Belles errantes soient encore présentes de par l'univers. Sa grande maîtrise des sciences modernes pourrait donc résulter de vastes connaissances, découlant de son âge particulièrement avancé. Bien que Terrora puisse vivre sans sa tête avant de retrouver un nouveau corps, elle n'est pas la seule et unique. Reste donc à déterminer s'il existe un lien entre tous ces individus épars afin de compléter les fichiers de Gandhara. Néanmoins, une chose demeure évidente, Terrora n'appartient pas plus à la planète Ortane qu'à la planète Terre et ne peut être que d'origine extraterrestre.

Variante de Shéhérazade : Des Iron Head multiples

Et si Tête de fer n'était pas l'unique représentante de son espèce comme l'ont cru les xénobiologistes de l'Univers Zéro originel ? Avec ses connaissances accrues en matière de technologie, elle aurait facilement pu se cloner à plusieurs reprises. Ainsi, il pourrait donc exister plusieurs Iron Head à travers le cosmos. De même, rien n'indique qu'elle ne soit pas une ancêtre de la Race des Médusas qui pourrait revendiquer son trône légitime sur Zados tôt ou tard.





LES ZOMBOS

Civilisation parasitaire essentiellement tournée vers le profit, le trafic de drogue, l'exploitation des faibles et les richesses minières, les Zombos vont de monde en monde pour y piller les ressources de chaque planète. Utilisant des foreuses dotées de roto-excavateurs nommées Mobile Riders, ils n'hésitent pas à s'emparer des richesses de tel ou tel écosystème avant de laisser une planète sans vie, entièrement dénuée des substances qu'ils recherchent. On sait peu de choses sur les Zombos, si ce n'est que leurs armures noires sont fortement inspirées de celles des chevaliers terriens du moyen-âge. On ignore d'ailleurs s'il y a un quelconque lien entre ce peuple belliqueux et les rois européens, mais il semblerait que soit le cas. Les Zombos auraient jadis concédé une partie de leur secret en échange de menus services. La plupart des armures qui trônent aujourd'hui dans les musées seraient donc de conception extraterrestre. Les armures des Zombos ont par ailleurs un façonnage qui rappelle celles des commandos du Dragon noir de la civilisation de Stamax.



Les Zombos voyagent dans l'espace à l'aide de vastes vaisseaux spatiaux qui abritent une vingtaine de foreuses et environ une cinquantaine d'individus. Ils visent ensuite les planètes à la population modérée (mais dont les ressources sont encore suffisamment importantes pour les intéresser). Que la planète soit habitée ou pas ne les importent nullement, seuls les minerais précieux les guident vers une éventuelle colonisation. Débarquant sur place, ils profitent de guerres intestines (ou du peu de technologie des mondes visés) pour demeurer discrets le plus longtemps possible. Ils installent ensuite une base souterraine centrale sur le monde en question (ou utilisent une ancienne mine) avant de commencer à en extraire les richesses (y compris pour extraire de la Lodoïte qui, une fois raffinée, permet d'obtenir de la Lodoïne, une drogue vingt fois supérieure à l'héroïne). Au besoin, ils soumettent les populations locales en la droguant afin de les faire travailler dans leurs mines aménagées. Ne connaissant pas la pitié, les Zombos font travailler tous ceux qu'ils trouvent, des enfants aux femmes, en passant par les vieillards. Bien évidemment, ils n'hésitent pas à tuer les rebelles et les indésirables.

Les Zombos ne laissent jamais un témoin de leurs agissements en vie, y compris parmi les esclaves. En effet, si ce sont des envahisseurs cruels, leur principal objectif est de demeurer discrets. Ainsi, ils préfèrent exploiter une planète sans avoir à se battre avec une quelconque milice ou armée planétaire, plutôt que de risquer une déconvenue. C'est pourquoi ils choisissent souvent des mondes perdus ou à l'équilibre instable. Pour une raison inconnue, la seule chose dont les Zombos semblent avoir peur est la notion de folie. Ils considèrent que c'est la pire chose qui puisse arriver à un individu puisqu'un fou est libéré de toute hiérarchie, et de toute



notion d'ordre mental. Avoir un rang, qu'on soit esclave ou maître, est primordial chez les Zombos. C'est pourquoi ils ont tendance à ne pas supprimer les faibles d'esprit et préfèrent les laisser végéter dans leurs mines abandonnées, même s'ils essaient de garder un oeil discret sur eux. En l'an 3000, les Zombos ont envahi la mine souterraine principale de la planète Rafus et ont contraint les habitants à les aider dans leur tâche. Dans cette conquête insensée, ils ont tué Vigoro, le concepteur du Psychoroïde et emmené Yoko, sa petite fille dans les mines. Quatre années plus tard, lors du passage de Cobra, la menace des Zombos sera visiblement réduite à néant sur cette planète. Mais comme chacun le sait, il reste d'autres mondes à conquérir.



PLANÉTOLOGIE

Ce chapitre décrit en détail les principales planètes de l'Univers Zéro où se déroule l'essentiel des aventures de Cobra.

Chaque descriptif renseigne sur les éléments suivants :

- ***Nom(s)***
- ***Niveau technologique (NT)*** (Voir tableau ci-dessous).
- ***Éloignement*** : selon un point de repère.
- ***Climat & géologie*** : atmosphère, composition de la surface...
- ***Peuples***
- ***Flore, faune & dangers***
- ***Faits notables*** : s'il y en a, une histoire particulière ou si un événement majeur s'y est produit durant les séries manga/anime.
- ***Spécial*** : s'il y a quelque chose de spécial qui ne soit pas renseigné dans les champs précédents.

Niveaux Technologiques des planètes :

NT 0 - Génésis : monde vierge, absence d'organisme vivant (entité psychique, genre déité, possible).

NT 1 - Sauvage : vie embryonnaire ou très peu évoluée ; règnes animal et végétal.

NT 2 - Primitif : entités vivantes organisées en tribus pour des besoins basiques de survie.

NT 3 - Médiéval : ordres de type chevaleresque ou Japon médiéval.

NT 4 - Pré-industriel : Le Far-West

NT 5 - Industriel : L'époque moderne et industrialisée, prémisse d'exploration spatiale.

NT 6 - Spatial : à l'époque de Cobra.

NT 7 - Supra Cosmique : très avancé même pour le monde de Cobra, peuplé d'entités ayant une conscience et des besoins cosmiques ou inter dimensionnels.





ZADOS

Noms : *Zados, la Mer de sable, Bakusa (prononciation des autochtones), Argon, l'Enfer de sable.*

Statut politique

Zados est une planète extraterritoriale qui n'est référencée sur aucune carte galactique. Son sol est un véritable trésor géologique qui se compose de nombreux minéraux rares (dont de grandes réserves d'uranium royal). La présence de ces richesses a d'ailleurs transformé ce monde en une véritable mine à ciel ouvert, d'où la présence de nombreuses gravières, mines et cités de colons. Le pouvoir en place oscille entre deux représentants notables, le Roi Jeak des Sodès qui règne sur Bakusa (à l'intérieur de sa forteresse mouvante, le Sand Rook) et la Reine Médusa qui dirige Argon (depuis la ville de Motherface). Tout comme la Terre et Mars, ce monde fait partie de la Trinité des Anciens de Mars (lire le chapitre consacré aux Anciens de Mars p.14).

Description

Monde très contrasté, Zados est un vaste désert aride avec des pans de cités en ruine, témoignage de la lointaine présence de races antiques. On note également plusieurs villes, d'apparence métallique, établies par des colons miniers provenant de divers secteurs galactiques. Certaines de ces villes peuvent abriter plus de 10 000 âmes. Balayée par de dangereuses vagues de sable, c'est ici que résident les deux principaux ordres monarchiques de ce monde, à savoir les redoutables guerriers Sodès (ou Peuple des Épées) et l'Armée de Médusa (de dangereuses Amazones, prêtes à tout pour défendre leur monde). Bien que présent en nombre moindre, on rencontre également la Race reptilienne des Gerdiens. C'est aussi dans ce lieu mystique que se situent des vestiges des célèbres Anciens de Mars, dont la nébuleuse pyramide royale. Des rumeurs prétendent également que Zados abriterait l'une des mythiques Tours de Babel ainsi qu'une Race mystique, le peuple de Polu, des Elfes millénaires. On ignore encore si ces dires se relient à la légendaire Vallée de la lumière dont parlent certains textes antiques, dont le Testament des Anciens de Mars.

Niveau technologique

Zados est une planète qui demeure globalement de NT3. Excessivement primitive, la technologie de ce monde est restée parcellaire. En effet, mis à part les villes minières des colons (de NT5, avec des villes confortables malgré leur apparence industrielle) et le port ultramoderne de Casbah (de NT6), la plupart des villes des autochtones sont de NT4 (avec des immeubles antiques et très bas). Sur Zados, les voyages se pratiquent souvent à dos d'animal. Les Patos, montures de la mer de sable, demeurent l'un des rares moyens fiables pour aller d'une ville à une autre. Les vaisseaux miniers ou aéroglisseurs de type Éléphants, parfaitement adaptés à l'environnement, sont également très usités par les colons. Si les voyageurs utilisent des Patos, les Amazones chevauchent des géants silencieux (dotés de trois yeux avec des casques de Rugball pour les protéger). De leur côté, les Sodès, se déplacent grâce au Sand Rook, une étonnante base mouvante qui symbolise leur nation. Ce vaisseau des sables aurait dit-on, été conçu par





les Anciens et serait sûrement de NT7. Notons également la présence des Sand Wolves, les sous-marins de l'armée de Médusa et la présence de bases de ravitaillement en essence. Dotées d'infrastructures médicales high-tech, ces bases militaires sont d'authentiques petits joyaux technologiques de NT6.

Éloignement

La planète la plus proche de Zados, monde aride par excellence, est sans aucun doute Balus, une planète de glace.

Climat & géographie

Bien que très chaud, l'air de Zados est pleinement respirable et ses proportions d'oxygène ressemblent à s'y méprendre à celles de la Terre. Des dunes, des lacs et deux vastes océans de sable composent majoritairement son étonnant relief. Ces deux océans s'appellent Bakusa (celui-ci abrite généralement le Sand Rook des Sodès) et Argon. Plus aride et désolé que Bakusa, Argon abrite notamment la célèbre ville casino de Bridge City. Deux autres régions notables, plus tempérées, mais géographiquement opposées, se composent d'immenses forêts denses et de lacs (avec de l'eau). Ce sont dans ces lieux, plus cléments, mais difficilement accessibles, que se situent la ville de Mother Face et la mythique Forêt de Pierres du peuple de Polu. La température moyenne du sable de Zados, toujours brûlant, est de 45 °C. Son ciel est généralement bleuté ou violacé.

Flore, faune & dangers

En plus de sa rudesse climatique, les deux immenses océans de Zados sont particuliers, puisque constitués de bancs de sable que l'on pourrait croire vivants. En effet, ces sables sont inlassablement parcourus (en surface et en profondeur) par diverses créatures, dont des Pieuvres, des Baleines, des Metal Eater (deux espèces originaires de Mars) et de terribles bancs de Piranhas. Ces derniers jaillissent spontanément du sol tel des murs aux dents acérées. Dotés d'incroyables propulseurs, ces bancs peuvent dévorer une colonie de dix hommes en à peine quelques secondes. Outre des déserts constitués de dunes, on y trouve aussi des sables mouvants que seul un autochtone peut déceler. Voyager sur Zados avec un véhicule spatial non adapté ou à pied relève de la folie pure, car de fulgurantes tempêtes de sable brûlant balaient régulièrement le paysage et engloutissent souvent les imprudents. Ce sable insidieux se loge partout : dans les vêtements, dans les





casques, dans les bouches. Il a de plus la fâcheuse manie de fusiller les rouages des gyrostabilisateurs et de certaines armes énergétiques. Zados n'usurpe donc pas son titre d'Enfer des sables.

Quelques lieux

Bridge City (une ville-pont établie au milieu d'un barrage de sable d'Argon. Cet endroit est réputé pour ses salles de jeu et sa neutralité politique), les colonies minières (principalement des villes métalliques, mais pas uniquement), la grande pyramide (un lieu mythique, abandonné par les Anciens de Mars), Mother Face (une ville-forteresse antique avec un gigantesque visage d'Amazone gravée sur les murs d'entrée), le port de Casbah (une immense ville moderne et technologique aux immeubles couchés sur le côté), la Fontaine du Bonheur (un parc d'attractions avec de l'eau et des sirènes holographiques), la Forêt de Pierres (le lieu mythique de la civilisation du peuple de Polu, réputés conviviaux et ses arbres aux tailles démentielles).

Faits notables

Longtemps à la tête de l'état (et régnant sur le royaume qui comprend l'océan de Bakusa), le Roi des Sodès, Jeak, n'a jamais souhaité rejoindre la Fédération. La seconde forme d'autorité sur Zados, la Reine des Amazones (installée sur le trône de l'océan d'Argon) a fait de même. Cette planète est restée autarcique et indépendante, s'érigeant en une sorte de monde frontière (un lieu où rien n'appartient à personne et où tout le monde peut creuser le sol et y prendre ce qui s'y trouve). Vers 3003 (soit trois années après la mort apparente de Jeak), la nation Sodès, sous l'influence de Babel est devenue une tyrannie militaire. Après la chute de Babel en 3007, Jeak reprend sa place sur le trône, mais le Sand Rook semble redisparaître dans les profondeurs de Zados. Depuis, c'est la Reine Médusa d'Argon qui a pris l'ascendant politique afin d'empêcher que son monde ne soit pillé par diverses armées (dont celle des Croisés de l'Enfer, une section de la Légion étrangère). D'après certaines rumeurs, la mer de sable abriterait une Tour de Babel capable de fonctionner. D'autres armées belligérantes, dont les Bragyu (un peuple de batraciens, féru de cervelle humaine) et les Zurus (une Race porcine, particulièrement vicieuse) se sont récemment installées sur Zados pour tenter de s'emparer de cet artefact mystique appartenant aux Anciens de Mars.

Spécial

Étrangement, le sable de Zados se comporte comme une authentique mer, les véhicules amphibies (ou particulièrement adaptés à cet environnement) peuvent donc y naviguer sans encombre. Certains plaisanciers un peu fous y pratiquent même le ski nautique. Le fait de ne voir que du sable à perte de vue (et l'absence répétée d'eau qui peut durer des mois avant de trouver une oasis) provoque parfois des mirages, ce qui rejaillit sur l'humeur des visiteurs égarés. Ce phénomène peut affecter également les natifs. Avant 3003, la pyramide de Zados abritait encore l'arme suprême (ou absolue) des Anciens de Mars. Cependant, peu de gens (hormis les membres les plus influents de la Guilde des pirates) ont eu des informations concernant les tenants et aboutissants de cette affaire.
Idées d'aventures : Le Sand Rook a disparu depuis 3007. De quelle sombre malédiction pourrait bien être victime le Peuple des Épées ?



TERRE

Noms : *Terre, la planète bleue*

Statut politique

La Terre fait partie de la Fédération des Galaxies unies depuis 2050. Son histoire et sa chronologie sont amplement détaillées p.31. Son poids économique et ses colonies font de cette planète l'une des plus importantes du Sénat galactique. Il faut préciser que c'est la monnaie terrienne, à savoir le dollar, qui règne en maître sur la majorité des mondes fédérés depuis 2062. Les régimes politiques sur Terre sont en majorité démocratiques, mais il existe quelques exceptions notables. Comme Zados et Mars, la Terre est l'une des planètes phares sur lesquelles on a retrouvé de nombreux vestiges des Anciens de Mars dont des statues géantes (les Mohaïs de l'Île de Pâques), des tracés (à Nazca, au Pérou), des pyramides (dans la vallée des Rois en Égypte). Pour plus d'informations sur les Anciens, lisez le chapitre qui leur est consacré p.14.

Description

Appelée aussi planète bleue, due au fait qu'elle soit composée à 80 % d'eau, c'est la planète d'origine de l'espèce humaine. Jadis accueillante, boisée et recouverte d'océans purs, c'est aujourd'hui une planète urbaine très polluée, hautement technologique, mais malgré tout viable. À l'opposé de ses débauches extrêmes de modernisme (qu'on rencontre, par exemple, dans les zones urbaines de New Hong Kong ou de New York), on note encore quelques endroits qui demeurent de véritables espaces sauvages, parfois même paradisiaques. Dès leur arrivée dans la Fédération, les Terriens ont tenté de préserver leurs océans et ils y sont parvenus dans certaines régions comme dans la mer des caraïbes (avec son triangle des Bermudes), la baie de New York ou encore dans quelques régions asiatiques (dont le Japon). La Terre est en orbite autour d'une unique étoile jaune et possède un satellite naturel nommé Lune.

Niveau technologique

La Terre est une planète majoritairement classée NT6. À la différence des mondes Far West, elle possède un degré très avancé de Technologie. On y trouve de vastes réseaux autoroutiers (dont le célèbre train suspendu de New Hong Kong qui roule sur des rails porteurs), des maisons du rêve (une particularité terrienne de la Firme Trip Movie Corp qui commence à s'exporter), de nombreux robots (du droïde domestique à l'androïde ou similihumaine de classe A), et les armes utilisées vont de l'arme à feu aux lasers (avec une prépondérance des premières). Les véhicules sont équipés de gyrostabilisateurs (de même que les véhicules des forces de police locales), et la plupart des foyers sont câblés sur de vastes réseaux informatiques et télévisés. Le confort y est important, la publicité y règne en maître, et la médecine y est très développée. Cette planète compte de nombreux spécialistes dans diverses branches dont l'archéologie, l'ingénierie, la génétique, la cybernétique et les nouvelles sciences. Les voyages spatiaux y sont si routiniers que ce monde possède parfois plusieurs astroports dans une même ville. La Terre est donc l'une des rares planètes des Galaxies unies à être à la pointe du progrès.



Éloignement
La Terre se situe en périphérie galactique. De fait, hormis les planètes de son propre système solaire, elle semble loin de tout, hormis de Zaga, une planète Far West.

Climat & géographie
La Terre possède quasiment tous les types de climats imaginables (des zones arides aux zones tempérées) et de reliefs (des montagnes verdoyantes aux déserts de sable). Ses reliefs peuvent également être très contrastés, y compris dans une même région, allant des vallées aux montagnes. Précisons que les saisons de son écosystème sont légèrement inégales. Dans l'hémisphère sud, les saisons sont inversées par rapport à celles de l'hémisphère nord. La température moyenne du sol est de 12 °C. Ses nuages sont de couleur variable et dépendent de l'endroit d'où on les observe et des réflexions de l'astre principal de la terre, le soleil.

Flore, faune & dangers
Comme tout monde moderne, la Terre possède son lot de dangers urbains (la présence de gangs, dont ceux de Hebijima et de Ryûjû, entraîne divers trafics, dont la traite des blanches) et exotiques (certaines régions possèdent encore des prédateurs naturels, mais le degré de technologie est tel que les agressions sur l'homme sont devenues quasiment inexistantes). Les véritables dangers qu'encourent les visiteurs tiennent donc davantage à la présence de la Guilde (le sinistre Zahora avait établi une base dans la mer Égée et le Capitaine Vaiken y possédait jadis un Casino) ou à ses forces de police, parfois corrompues (dont le sinistre Karzal, surnommé « Dobber » et qui officie à New HK).

Quelques lieux
Les QG de la Galaxy Patrol (deux édifices de la Police intersidérale auxquels on accède grâce à un train suspendu et qui se situent à New York et à New Honk Kong), le musée d'art antique de New York (une tour high-tech de 120 étages qui abrite une partie dédiée à la recherche, mais aussi de nombreux trésors dont la larme du Nil, un diamant de 500 carats), le Dojo de Tetsujin Shiranui et de sa fille Yûko (un havre de paix et de verdure pour les pratiquants des arts martiaux dont les méthodes Shaolin, au Japon), le château de Seiun (c'est la forteresse flottante de Maîtresse Ryûjû, une jeune femme qui serait âgée de 120 ans et qui commande les Death machines, en Asie), le triangle des Bermudes (où se déroule la célèbre course inter dimensionnelle de GR Motors et dont le premier prix est la planète Casios), Macao (et ses 2000 casinos colorés).

Faits notables
La Terre occupe une place importante, sinon primordiale, dans la Fédération des Galaxies unies. Son peuple, les humains (nés ou non sur Terre) font donc partie des composantes majeures de l'Univers Zéro. De nombreux pirates de l'espace (dont les tristement célèbres Capitaines Cobra et Nelson) sont nés sur Terre. Des chercheurs de renom (ou des scientifiques de renommée galactique) sont également issus de la Race humaine. On peut citer Vigoro (l'ingénieur qui a créé le Pyschoroïd de Cobra), le Docteur Magellan (le plus grand docteur de l'univers, capable d'opérer la fusion d'un corps humain avec du métal organique et de créer ainsi des Armaroïdes), Utopia More (une archéologue de renom auteur de livres consacrés à Mars) ou



le professeur Toppolo (spécialiste de la xénobiologie). Dans un tout autre domaine, et sans doute, car la Terre a souvent voulu garder son étiquette de «planète aux mille défis», de nombreuses courses originales y sont régulièrement organisées. C'est notamment le cas de la 1re course inter dimensionnelle de la GR Motors qui eut lieu en 3005.

Spécial

Pour lutter contre le crime, la police intersidérale a mis en place un système de police, particulièrement efficace. Outre des troupes armées standards, il n'est pas rare de croiser des Police Pods. Ces modules sphériques, dans lesquels se trouve un pilote en position assise, possèdent une mitrailleuse de type combo, des scans et projecteurs lumineux. Les Pods, numérotés sous le sigle R suivi d'un chiffre allant de 1 à 10, sont chargés dans des vaisseaux d'intervention, qui les lâchent sur les zones à nettoyer. Cette innovation technologique, présente dans toutes les villes majeures de la planète Terre, dont New York et New Honk kong, s'exporte déjà sur d'autres planètes.

Idées d'aventures

• La GR Motors organise une course inter dimensionnelle dans un site mystique, à savoir Stonehenge. Les Héros font partie d'une équipe.

• En 3010, la larme du Nil disparaît mystérieusement du toit du musée d'art antique de New York. Cobra a en effet laissé tomber son diamant avant de s'éclipser. Les Héros sont chargés de retrouver la larme.







RAFUS

Noms : *Rafus, Rifle.*

Statut politique

La planète Rafus, au départ une simple colonie terrienne, était sur le point de devenir un membre de la Fédération à part entière lorsqu'elle a dû renoncer définitivement à sa candidature. Alors que tout le monde voyait en elle un Nouvel Eldorado, débordant d'or, tous ses filons miniers se sont brusquement épuisés. La planète est donc entrée dans une ère de récession économique, certaines zones se sont dépeuplées et Rafus est restée une colonie terrienne, abandonnant son rêve de planète indépendante. Le régime politique en vigueur sur Rafus ressemble beaucoup à celui du grand Ouest. On y note la présence de Shérifs locaux et de quelques forts de cavalerie disséminés çà et là. Hormis ces îlots d'ordre, il n'y a pas de représentant politique à proprement parler sur Zados.

Description

Boule de roche inhospitalière, couverte de canyons pierreux et de déserts arides, Rafus est une planète minière, où transitent majoritairement des chercheurs d'or, quelques cow-boys et des gens qui cherchent à se faire oublier. Outre des mines (dont la plupart abandonnées), on y trouve également de nombreuses villes fantômes faites de planches. Même s'il est parcouru par de nombreux véhicules, majoritairement roulants, Rafus est l'un de ces mondes Far West où la vie d'un être ne vaut pas très cher. L'exode y est d'ailleurs devenu très important, et sa population ne cesse de baisser. Tout n'est pas noir pour autant, car certaines villes possèdent encore quelques commerces antiques (barbier, saloon, épicerie) et des figures locales particulièrement bucoliques (shérif, croque-mort). Hormis quelques villages perdus, parfois traversés par de gigantesques trucks, seul le sous-sol de ce monde paraît encore attirer les fous et les aventuriers.

Niveau technologique

Rafus est une planète de NT 4. Peu d'Aérovéhicules y circulent, et les voyages se pratiquent encore majoritairement à dos de cheval (voire sur le dos d'espèces similaires, importées de Zados, comme les Patos). On y trouve également quelques chevaux-lions, des chevaux verts issus de croisements génétiques alliant le corps d'un cheval avec une crinière de lion sans gueule. Cela dit, les natifs et les visiteurs de Rafus louent ou achètent plutôt des chevaux terriens, car toutes les infrastructures nécessaires à leur entretien y sont disponibles (abreuvoirs à l'entrée des commerces, maréchal ferrant adapté, vétérinaire...). Certaines zones de Rafus sont d'ailleurs cultivées par les autochtones afin de fournir du fourrage, du blé, de l'orge ou de l'avoine pour les montures. Ces vivres se trouvent en quantité dans les commerces locaux, ou dans les écuries. Rafus possède également un chemin de fer de NT4 (en construction dans certaines zones) qui sert principalement à faire transiter de l'argent ou des denrées alimentaires d'une région à une autre. Malgré ce dénuement technologique, il n'est pas rare de croiser quelques robots (qui font office de domestiques, de travailleur minier, de pianistes ou de barmans) ainsi que d'anciennes foreuses minières de NT5 (datant de l'époque où Rafus aurait dû devenir un monde richissime).



Éloignement

Les coordonnées d'astrogation de Zados sont 770, point 7. Comme toute planète Far West, elle se trouve assez éloignée des autres mondes, n'ayant pas de voisin proche.

Climat & géographie

Si elle semble plus clémente que la mer de sable de Zados, Rafus figure dans les planètes les plus arides, sauvages et désertiques de la galaxie. Ses saisons sont toujours très chaudes, et son relief alterne des canyons, des déserts et des falaises à pics qui se côtoient à perte de vue. Les précipitations y sont très rares, mais pas exceptionnelles. Ses nuages sont généralement blancs, comme sur Terre. La température moyenne de cette planète est de 35 °C, ce qui est plutôt chaud. Rafus est en orbite autour d'une jovienne jaune (une étoile de très grande taille), d'où sa température élevée. Elle possède également une lune qu'on ne voit généralement que de nuit.

Flore, faune & dangers

Hormis quelques vers des sables et des Loupgaroues (des loups en forme de roue) qui peuvent fondre sur des visiteurs imprudents, Rafus ne possède pas de véritables dangers naturels. Quant aux champs, ceux-ci sont occupés par de paisibles Buffaroues (similaires à ceux de Mars et d'Eden). En clair, ce qui fait la réelle dangerosité de Rafus (ou Rifle, soit le fusil, preuve que les armes y sont légion), ce sont tous les pistoleros qui y débarquent en quête de gloire. Des individus peu fréquentables et qui n'hésiteraient pas à faire un carton sur le premier venu. On peut également citer la présence éventuelle des Zombos et de leurs Mobiles Riders (ou roto-excavateurs). Les Zombos ont notamment établi une base minière sur Rafus en l'an 3000 afin d'extraire et de raffiner de drogue de Lodéine. En 3007, Crazy Joe et sa bande ont d'ailleurs tenté de voler un train militaire qui convoyait plus de 10 millions de dollars, preuve que même sur un monde a priori inintéressant, les criminels ont la dent dure. Et ce même lorsqu'il s'agit de voler les recettes d'une année de labeur, destinées aux mineurs les plus éloignés.

Quelques lieux

Dog City et Vagueland (les deux plus grandes villes de Rafus, leurs allées centrales, ses chauffards notoires, ses commerces Far West et son absence régulière de Shérif), la mine principale (du côté de Dog City, des kilomètres et des kilomètres de galerie où travaillent de nombreux mineurs qui furent transformés en bagnards drogués par les Zombos), la maison de Vigoro (un bâtiment modeste, à la sortie de Dog City, dont il ne reste plus que des ruines et une croix mortuaire après 3004), le complexe high-tech de Vigoro (au-delà du désert de Dog City, ces murs blindés abritaient la Taupe, un trésor d'ingénierie), l'étoile de fer (un gigantesque entrecroisement de voies ferrées, avec une roue directionnelle qui gère les directions des trains), la ville sans nom (située entre Dog City et Vagueland, face à l'étoile de fer, avec son shérif et sa prison, un endroit où l'on se rend en empruntant le chemin de fer), le désert sans nom (où les pistoleros enfuissent leurs victimes jusqu'à la tête en leur laissant les yeux grands ouverts avec de simples scotches).



Faits notables

L'individu le plus célèbre de Rafus est sans doute Vigoro, le plus grand ingénieur de l'univers. Quoiqu'étant brillant, Vigoro a toujours voulu devenir riche en trouvant de l'or, d'où son installation sur Rafus avec sa petite fille, Yoko et son robot, Feraillus. Parmi ses créations les plus célèbres, on note la Tortue de Cobra (le Psychoroïd ou Turtle) et la Taupe (une incroyable foreuse). Notons également que Cobra est venu plusieurs fois sur Rafus. En 2997, il sauve la vie de la jeune Priscilla d'un accident et lui promet de revenir pour son anniversaire. Trois années plus, tard, Cobra met un terme au trafic des Zombos et libère Yoko des mines où ils la retenaient prisonnière. Après 3004, le seul souvenir de Vigoro sera une croix esseulée devant sa maison. En effet, le grand homme est décédé dans des circonstances assez troubles (est-il mort de vieillesse comme pourrait le laisser penser son testament holographique ou a-t-il été blessé en tentant de s'opposer aux Zombos ?). On ignore ce qu'il advient de Yoko après cette date, même s'il est peu probable qu'elle soit restée sur Rafus. Feraillus, quant à lui, a été détruit. En 3007, Cobra revient pour l'anniversaire de Priscilla qu'il a sauvé, 10 ans plus tôt, et stoppe Crazy Joe et sa bande. Il tient donc sa promesse avant de disparaître, laissant le jeune Jeff et son père, le shérif en charge de la ville sans nom.

Spécial

Hormis quelques chercheurs, à moitié fous, attachés à ce rêve de devenir riche (dont le célèbre Vigoro), Rafus est une planète sans vie. Jadis lieu d'expérimentation géologique et scientifique, les premiers colons ont presque tous abandonné ce monde après l'avoir pillé, reprenant le chemin des étoiles pour y trouver de nouveaux sites. C'est toutefois une planète idéale pour un groupe d'individus désirant se faire oublier de la Police intersidérale, d'où le nombre important d'individus peu recommandables qui s'y trouvent.



Idées d'aventures

- Les Zombos, entêtés, décident d'organiser un nouveau trafic de Lodéine sur Rafus et croisent, par mégarde, la route des Héros.
- Les Héros deviennent les adjoints du Shérif de la ville sans nom. Leur tâche ? Mettre la main sur un pistolero insaisissable qui écume les banques. Celui-ci est de la même Race que Zahora et peut se dématérialiser...





MARS

Nom : *Mars, la planète rouge, la planète des Anciens*

Statut politique

De par ses liens avec les Anciens qui auraient, dit-on, régné sur l'univers, Mars est une planète fondamentale qui se relie à la Terre, à Zados, à Nazca et à de nombreuses autres planètes. Les Anciens ont établi leur première base d'opération sur Mars il y a de cela 4,5 milliards d'années, devenant ainsi les Anciens, dits de Mars. Le chapitre entièrement consacré aux Anciens (p.14) vous en apprendra davantage sur ce peuple, cette planète et sa chronologie. Au moment où les Anciens s'extermineront, soit à la naissance de notre Univers Zéro (qui correspond ainsi à zéro milliard d'années), l'écosystème de la planète Mars sera totalement détruit. Les humains devront donc la terraformer en 2061 afin de la rendre à nouveau viable. Historiquement majeure, cette ancienne colonie terrienne n'a qu'une importance mineure, voire inexistante, au sein de la Fédération des Galaxies unies. De plus, son souverain actuel, le Comte Bald, après avoir longtemps hésité, a récemment quitté la Fédération.

Description

De l'espace, Mars semble identique à l'image qu'on lui prête : une planète aride, couverte de sable. Cependant, sous « la mer d e nuages », la réalité est toute autre. Certes, on y trouve de vastes déserts dans lesquels nagent les immenses baleines des sables, mais le reste de la planète se compose de villes et villages médiévaux (centrés dans la même région). On y trouve aussi une immense zone forestière abritant des vestiges des Anciens de Mars et la présence de fleuves, de lacs et d'un océan. Le Comte Cliff Bald, un noble et puissant seigneur, est le principal souverain des lieux. Il possède un domaine de 300 kilomètres carrés, principalement composés de villes médiévales et de champs à peine cultivables. Outre la garde armée de Bald, chargée d'appliquer les édits du comte et d'agir en tant que jury et exécuteur, il n'y a pas de véritable système judiciaire sur Mars. Bien que ne faisant plus partie de la Fédération, ce monde entretient encore des liens étroits avec la planète Terre qui envoie régulièrement des équipes d'archéologues.

Niveau technologique

Mars est un véritable paradoxe technologique, allant du NT3 au NT7. D'un côté, les sujets du Comte Bald vivent dans le dénuement le plus total, végétant et travaillant dans les champs de manière rudimentaire avec des outils en bois de NT3, peu adaptés à une production moderne. Les villes du royaume, d'aspect médiéval, sont à la limite de l'insalubrité. Les habitants, vêtus de loques, se nourrissent exclusivement de produits du royaume et d'eau provenant de puits antiques (l'importation est formellement interdite via un édit). De l'autre, le Comte vit dans un château mobile d'apparence médiévale (vaste et luxueux, il bénéficie du confort moderne et d'équipements high-tech). Le château de Bald qui avance via d'immenses pieds mécaniques de NT6 est doté d'armes diverses (ses gargouilles peuvent se transformer en monstres mécaniques équipés de missiles). Le Comte, alias le sinistre Gipsy Doc de la Guilde, utilise



une technologie de NT7 pour ses propres besoins et n'hésite pas à employer les meilleurs ingénieurs de la galaxie. Dans son arsenal figurent de terribles balles temporelles (qui figent le temps autour du point d'impact, puis se déplacent au ralenti, provoquant un véritable supplice) et un système révolutionnaire de NT7, créé par des ingénieurs Mokko, qui permet de voyager entre les dimensions.

Éloignement

Mars est la deuxième planète du système solaire terrien et se situe dans la Voie lactée.

Climat & géographie

C'en 2061 que la Terre a décidé de terraformer la planète Mars. Avant cette transformation, Mars était un désert recouvert de sable rouge aux conditions de vie extrêmes, le résultat des conséquences de l'utilisation d'armes de destructions massives sur son sol. Après le processus de terraformation, Mars est devenue une planète de type Terre avec une gravité similaire, alternant divers types de géographie (du désert aride à la forêt avec la présence d'un grand océan). Les déserts de Mars, qui recouvrent une majeure partie de la planète, furent notamment préservés afin de protéger certaines espèces natives du monde, dont les baleines des sables et les Metal Eaters. Depuis la terraformation, Mars possède des saisons similaires à son modèle terrestre. Cependant, tout n'est pas rose, car les résultats des terribles combats qui eurent lieu résonnent toujours sur Mars. Ainsi, des orages magnétiques réguliers affectent complètement les communications locales et interplanétaires.

Flore, faune & dangers

Dans les déserts, on trouve majoritairement des baleines des sables (qui se promènent dans le sol ou le survolent sur des kilomètres, comme sur Zados), des mollusques fossiles (qui s'accrochent parfois aux baleines) et des Metal Eater (une espèce protégée qui a la particularité de jaillir du sable pour dévorer les métaux, du propulseur au cheval mécanique). À la tombée de la nuit, les cactus de ces régions désertiques prennent des couleurs vives et luisent dans la pénombre. On trouve également des Buffaroues (des buffles roulants, similaires à ceux des planètes Dust et Rafus) qui paissent dans les champs et dont se nourrissent les autochtones ainsi que quelques Loupgaroues (similaires à ceux des planètes citées). La région forestière, sans doute une des plus dangereuses, abrite des arbres spéciaux (dont le tronc est doté d'un oeil, comme sur Nazca) et des Minos, de petits marsupiaux sadiques. Ceux-ci capturent des êtres vivants ou non et les glissent dans des coques arboricoles. Là, leurs corps se dissolvent et produisent de la drogue. Bien que très mal connus, on note également la présence de troglodytes sur Mars. La vue de ces humanoïdes de grande taille est adaptée à la pénombre, mais ils portent des tenues opaques métallisées, des casques et des appareils respiratoires. Ces respirateurs leur servent-ils pour travailler dans les galeries minières ou sont-ils incapables de respirer la nouvelle atmosphère martienne ? S'agit-il d'un peuple de natifs qui se serait caché dans les galeries durant la terraformation ou même des descendants des Anciens de Mars ? Nul ne le sait. N'oublions pas aussi que Mars est victime d'orages magnétiques réguliers.



Quelques lieux

Central Town (la capitale du royaume, une ville médiévale typique), les ruines du temple (datant d'il y a 2000 ans, situé à l'entrée de la zone forestière, sert parfois d'avant poste à la Légion étrangère de la Guilde), la forteresse de Gypsy Doc (située plus avant dans la forêt, ce lieu gigantesque abrite deux embarcadères pour les sous-marins dimensionnels, une prison, diverses tavernes et une cour centrale avec une trappe qui donne sur une cascade et rejoint l'océan), le château du Comte (aux pièces somptueuses et gigantesques, gardées par des chiens de garde robotiques et des gargouilles). Le château possède un pont-levis mobile dépliable (utilisable vers, par exemple, un ravin), un ascenseur ascensionnel (qui traverse les étages, du hall d'accueil vers le sommet de la tour), des bains royaux (une piscine dans les niveaux inférieurs où l'on peut accéder via une des tours), un poste de commande high-tech (dans une des tours du château) et des hangars (où s'amassent des barils de drogue).

Faits notables

Pour mémoire, les Anciens de Mars laissèrent de nombreux vestiges sur de multiples planètes : pyramides, tracés, statues géantes, robots faits de métal organique (dit Armaroïdes), armes de destruction massive. C'est la Mission américaine Mars Hope de 2024, initiée par la Terre, qui permit à un équipage humain de poser le pied sur la planète rouge pour la première fois. Trois années plus tard (et grâce aux découvertes faites dans les ruines martiennes), la mission Mars Hope 7 permettra aux Terriens de réussir leur premier vol hyperluminique. Cette planète sera ensuite la toute première planète qui sera terraformée par la Race humaine. Outre Mars, de nombreuses autres planètes semblent liées aux Anciens de Mars, dont la Terre, Zados ou Nazca. Selon les théories d'Utopia More, une archéologue humaine née sur Mars, les mollusques fossiles de Mars pourraient même permettre de décrypter le secret de la création de l'univers.

Spécial

Mars est un monde idéal et varié pour y placer diverses aventures : découverte de l'écosystème et de ses habitants (des baleines des sables aux villes médiévales, régulièrement assiégées par la Légion étrangère de la Guilde), exploration de zones dangereuses (les cavernes des troglodytes, le château, la zone forestière, les ruines du temple). N'oublions pas de préciser une chose importante : pour les autochtones, le Comte Bald est un individu respectable que personne ne soupçonnerait de travailler pour la Guilde, de mener un trafic d'esclave ou de produire de la drogue. Prétendre le contraire serait plus que dangereux, que ce soit pour un natif ou un étranger.

Idées d'aventures

• Après 3010, les Héros croisent un individu avec la même apparence que Gypsy Doc. Bald est-il de retour ou est-ce un usurpateur ?

• Les PJ se crashent dans la forêt de Mars et découvrent le secret des Minos. Une escouade de la Légion étrangère de la Guilde est bien décidée à se débarrasser d'eux. Un orage magnétique les isole.



LA STATION ORBITALE LAS VEGAS

Noms : *Las Pegas (dans l'anime)*

Statut politique

La station Las Vegas est un organisme privé qui n'est pas affilié à la Fédération et possède donc un statut extraterritorial. Elle n'a pas de régime politique dédié et n'a pas de résidents fixes, à part son personnel. Tout comme la planète Rale (ou Raloo) qui abrite le grand stade de Rugball, c'est l'un des rares endroits où la police intersidérale n'a pas le droit d'intervenir sauf en cas de preuve d'un quelconque trafic. Las Vegas est également la plus célèbre de toutes les stations de loisirs, devançant la renommée de Las Vegas 2 (généralement en orbite, près de Saturne), du Blue China (en orbite géostationnaire au-dessus du nuage de pollution de la Chine, sur Terre) ou du Casino de la Guilde (un astre dédié aux loisirs, mais uniquement accessible aux sympathisants et aux membres). Le patron de l'établissement est un certain Joe Hammerbolt.

Description

Gigantesque base spatiale de loisirs en forme de roulette de casino, Las Vegas, appelée également Las Vegas Station, s'inspire de la ville américaine terrienne du même nom. À la différence des autres stations orbitales plus récentes, Las Vegas possède deux caractéristiques qui assurent sa renommée galactique. Premièrement, toutes les hôtesses, sexy en diable et majoritairement humaines, sont habillées en Bunny Girls et deuxièmement, c'est la plus grande station de jeu existante de par l'univers. Outre tous les jeux traditionnels (des tables de billard immenses, de jeux de cartes de tout type, des roulettes géantes, des jeux de dés variés...), on y trouve principalement des machines à sous de diverses formes et des jeux grandeur nature. Divers spectacles musicaux, numéros de chant et de danse, sont également organisés régulièrement pour divertir les visiteurs.

Niveau technologique

La technologie de la base est de NT6, mais demeure un joyau en termes de protection interne et de système défensif. Tout d'abord, il faut préciser que la base est équipée d'un système anti-gravité surpuissant qui permet de s'y promener sans encombre et sans tenue spatiale. Par ailleurs et en cas d'incident grave (telle qu'une dépressurisation inopinée), la base active un système de fermeture avec un volet protecteur blindé. Celui-ci s'abaisse pour parer à tout danger touchant l'intégrité même de la base. Le bureau de Joe Hammerbolt, le patron du casino, est doté de vitres également blindées (qui résistent aux balles et aux rayons thermiques) et on y trouve divers ascenseurs gravifiques (qui permettent de monter dans les étages ou de rejoindre la partie inférieure de la station où fut jadis dissimulé l'or du Vénus). Certaines salles, principalement les hangars, sont dotées de modules qui peuvent altérer l'apesanteur du lieu. Soulignons enfin que la base se dote, en cas d'attaque, d'un bouclier protecteur défensif d'une autonomie de 3 heures, d'un puissant faisceau tracteur, d'une dizaine de chasseurs et peut tirer une centaine de missiles défensifs. Toutes ces installations dernier cri font de cette station, l'une des plus sûres de la galaxie.



Éloignement

Las Vegas se situe généralement sur un itinéraire à mi-chemin entre la Terre et Vénus, mais toujours dans le système solaire terrien.

L'Équipement de Joe Hammerbolt

Joe Hammerbolt utilise des poings volants téléguidés (ou rocket punchs) nommés Hammer Bolt, et d'où il tire son nom. Ces poings volants sont suffisamment résistants pour tordre des barres de fer, détruire l'acier d'un revolver ou faire exploser un véhicule sans subir de dommages. Joe les dirige avec une acuité de premier plan (ceux-ci se relient à un masque qu'il revêt sur ses yeux lorsqu'il souhaite les utiliser). Ainsi dirigés, ces poings peuvent assurer des déplacements incroyables (on les a déjà vus effectuer des loopings, agir en formation serrée ou séparément, effectuer un vol en rase-mottes). En 3004, les deux poings se téléguident via sa vue et répondent aux sons de sa voix. Six années plus tard, les Hammer Bolts se relient toujours à sa vue, mais il peut les diriger de manière quasiment télépathique.



LES AUTRES STATIONS

Le ***Blue China*** est un enchevêtrement d'enseignes (dans de nombreuses langues) et de néons lumineux entourés de deux larges panneaux flottants qui indiquent simplement Casino. ***Las Vegas 2*** est une zone de casinos et de bars privés qui flottent dans le vide interstellaire (et où travaille Bonnie, une amie de Cobra). Las Vegas 2 se situe généralement près de Saturne. On peut s'y rendre en Airbike (une simple tenue transparente isolante dotée d'une arrivée d'oxygène et le tour est joué). Ces établissements sont bien évidemment dotés d'un système anti gravité et les pilotes peuvent remettre leur réserve d'oxygène à bloc avant de repartir dans l'espace. Le ***Casino de la Guilde*** est un astre que recherchent activement les forces de police intersidérale. Aucune information publique n'est disponible à son sujet.

Quelques lieux

Les hangars (des centaines de sas de décompression, répartis tout au long de la station orbitale, permettent d'accéder à de multiples niveaux pour parquer les vaisseaux visiteurs en fonction de leur tonnage), la salle de jeu principale (une salle cyclopéenne avec des tables de jeu immenses dont des dizaines de roulettes modernes et des centaines de machines à sous), le bar (un endroit tamisé aux néons rouges et bleus, avec un décor de planètes et de galaxies ou déguster divers alcools tout en découvrant les spectacles du moment, souvent des danseuses à quatre bras, jonglant avec des sabres, voire jouant du tambourin, installées sur un damier lumineux rouge), la salle de jeu d'Hammerbolt (une roulette géante munie de laser pour se débarrasser des opportuns et qui se trouve face au bureau de Hammerbolt).

Faits notables

En 3004, un chargement de lingots d'or en provenance de Vénus et à destination de la terre disparaît au-dessus de la station orbitale. Si la presse attribue cette disparition à une collision avec un météore, la police intersidérale charge l'un de ces agents, le lieutenant de Police, Lucia Rodoti, de mener l'enquête. Celle-ci se fait engager par Joe Hammerbolt en tant que Bunny Girl. Cobra, bien décidé à récupérer les lingots, aide Lucia à les récupérer et Hammerbolt est victime d'un fâcheux incident de dépressurisation. Cependant, Hammerbolt, également l'un des chefs occultes de la Guilde, est plus résistant que prévu et survit à cette rencontre. Bien que la police ait retrouvé l'or de Las Vegas, il y a fort à parier que Joe ait réintégré ses fonctions après leur départ. Voici donc un ennemi de premier plan que pourraient rencontrer les Héros, y compris après le vol du Vénus. Joe Hammerbolt devient par la suite le patron du Blue China, une seconde station orbitale. En 3010, lassé de se cacher, il décide contre toute attente de se venger de Cobra en lui tendant un piège au Blue China. Cette rencontre lui sera apparemment fatale.

Spécial

Las Vegas change parfois de position orbitale, mais il flotte toujours dans une Zone frontière pour que les forces de Police ne risquent pas de le déranger. Souvent, il se trouve le long d'une route



galactique fréquentée par des planètes alliées (comme la Terre et Mars) et ce afin d'éviter qu'un confit ne surgisse subitement entre des mondes belligérants et ne le détruise. Généralement près d'un couloir magnétique, Las Vegas se situe généralement le long de la Voie lactée. D'ailleurs, et comme ce lieu jouit de l'extraterritorialité, il est très fréquent que des criminels recherchés y fassent halte pour échapper à la Police intersidérale.

Idées d'aventures

• Les Héros se détendent lorsque des légionnaires des Croisés de l'enfer prennent la station d'assaut et coupent les communications. Soit on leur verse les 100 millions de dollars de recette quotidienne, soit ils font tout sauter. Les Héros doivent gérer la situation seuls tandis que Hammerbolt est absent , ou doivent travailler en équipe avec lui pour éviter de périr dans la destruction programmée de la station.

• Les Héros doivent mettre la main sur un dangereux malfaiteur qui se terre à Las Vegas. Et ce, sans alerter la sécurité ou Hammerbolt lui-même…



LA VIE QUOTIDIENNE AU XXIVE SIÈCLE

Comme vous le savez déjà, l'humanité a réussi à perdurer, emmenant avec elle tout son lot de pollution, d'urbanisation, de robotisation ainsi que ses principaux fléaux jusqu'au XXIVe siècle. Et puisque votre personnage est né à cette époque, il est judicieux qu'il détienne quelques données sur la société où il a vu le jour. Voici donc le point de vue éclairé du professeur Mazellan sur la situation actuelle au sujet des mondes civilisés de classe M, c'est-à-dire semblables à notre Terre. Son discours est d'autant plus intéressant qu'il reste émaillé de références à ces écosystèmes que tous les voyageurs redoutent, les sinistres planètes Far West. Il faut par ailleurs retenir que pour certains secteurs galactiques, les réponses à apporter aux questions sont différentes. Ainsi, certaines peuplades primitives ignorent l'existence de la Fédération, marchandent encore par le biais du troc, et résument leurs loisirs à la chasse. Ces descriptions ne sont donc, une fois de plus, qu'indicatives, car certaines planètes mélangent archaïsme et futurisme...



L'ARGENT

Il existe encore trois systèmes monétaires en place, les billets, les pièces d'or et les cartes de crédit. Les billets verts sont couramment utilisés pour les menus achats et les citoyens ont ainsi fréquemment de la liquidité sur eux. L'or demeure une valeur très prisée puisqu'elle ne subit pratiquement pas les fluctuations bancaires intergalactiques. Mais de tels paiements sont beaucoup plus rares, seuls les gens très fortunés se le permettent. C'est d'ailleurs une grande marque d'aisance que de régler ses dépenses de cette façon. Il existe enfin le crédit qui ressemble à une banale carte, et garde la même utilité que jadis. La plupart de ses utilisateurs possèdent à ce sujet un ordinateur relié à leur banque pour connaître le montant exact de leurs finances.

LA NOURRITURE

Suite aux intoxications terriennes du début du second millénaire, surnommées les années noires, les fabricants agroalimentaires sont revenus à des produits davantage naturels. Les nombreuses morts et mutations génétiques survenues à cause de ces nouveaux aliments ont en effet incité les gouvernements à réagir. Ceux-ci ont légiféré contre ces pratiques malsaines et ces expériences en tout genre, tout autant sur le plan planétaire que fédératif. Aussi, même s'il existe de multiples produits allégés, énergiques, ou amincissants, les habitants du XXIVe siècle ne se nourrissent pas de pilules, mais de mets gastronomiques équilibrés. Mais tout n'est pas rose pour les gourmets, les *fast foods* existent toujours, et les habitudes culinaires des extraterrestres ont de quoi en rebuter plus d'un.



LA MODE

Avec l'arrivée des extraterrestres, et de leurs coutumes vestimentaires, le marché de l'habillement s'est littéralement effondré. Aujourd'hui, il ne subsiste plus qu'une espèce de mode personnalisée très excentrique, où chacun s'exprime librement. Les jolies femmes humanoïdes ne désirent qu'une chose, dévoiler leur corps ou se démarquer des autres. C'est pourquoi leurs tenues sont toujours courtes et souvent très glamour. Ainsi, hormis, les membres d'un même service comme les policiers Intersidéraux, encore que la dernière coupe des uniformes féminins soit assez légère, tout le monde a son propre style. Il est donc devenu exceptionnel de croiser deux personnes vêtues de façon identique. C'est peut-être aussi l'une des raisons qui poussent la Guilde à uniformiser ses troupes, par opposition à cette anarchie de goûts et de couleurs. Ces derniers temps, on a assisté à un retour flagrant du port du masque, notamment comme signe de ralliement.

LA RELIGION

En dépit des prédictions de Nostradamus, plusieurs religions terriennes ont survécu au passage de l'an deux mille. Et même si de nombreuses croyances parallèles, comme la secte de Rada sont nées, le christianisme et les religions asiatiques existent encore. On croise d'ailleurs de nombreuses églises et temples bouddhistes sur les routes sinueuses du cosmos. Certaines croyances anciennes en des Dieux et Déesses millénaires telles de Shiva, Ahura Mazda ou Ahrimane, sont même réapparues. Des bases spatiales entières se sont carrément transformées en des lieux de culte, et les voyageurs viennent s'y recueillir en toute quiétude. La relative complexité du monde actuel, associée à une certaine peur de l'avenir, a fait converger le peuple humain vers un retour aux sources sacrées. Le nombre des prêtres et autres prêcheurs a crû de façon drastique, et il est très courant de croiser des missionnaires sur la route des étoiles.

LA MÉdecine

Contrairement à ce que l'on aurait pu présager, la médecine n'a guère évolué, ou tout du moins ne s'est pas démocratisée au reste de l'univers. Bien qu'il soit possible de soigner un corps avec beaucoup plus de rapidité qu'auparavant, les domaines médicaux, même s'ils se sont étendus, n'ont pas vraiment fait de bonds considérables. Les implants cybernétiques permettent maintenant de remplacer des membres endommagés, mais le degré de science n'est pas encore suffisant pour que ces pratiques se soient banalisées. De même, le clonage des organes complexes, tels que les yeux reste minoritaire. Ainsi, sur les planètes Far West les borgnes sont légion, même si on sait qu'il est possible de cultiver certains organes avec efficacité. Les prothèses cybernétiques ne sont portées que par de riches élus ou chasseurs de prime, et les plus démunis se débrouillent comme ils peuvent.

LA LOI

Sur les planètes appartenant à la Fédération des Galaxies unies, soit la quasi-totalité des mondes, l'autorité est représentée par la Police intersidérale. C'est souvent un shérif qui représente l'autorité de la Fédération de Justice pour les cités de petite et moyenne importance. Sinon, c'est souvent le Marshall et les

sénateurs qui dirigent les policiers, et rédigent les avis de recherche selon les directives fédératives. La Fédération de Justice possède également un haut conseil de justice sur Marbel et de vastes pénitenciers pour juger les criminels et les incarcérer, comme les prisons de Talag ou Dibba. En général, l'attitude des citoyens envers les policiers est plutôt positive, même s'ils les craignent parfois. Ce sont les seuls individus sur qui ils peuvent vraiment compter. Quoique la célèbre patrouille de l'espace ait été infiltrée par la Guilde dernièrement, la Police reste une véritable institution.

LA POLITIQUE

Chaque monde élit un certain nombre de sénateurs, à raison de son importance, pour les représenter auprès de la Fédération. Toutefois, la politique n'est pas un sujet abordé par les citoyens, hormis par quelques intellectuels. Pour l'ensemble des habitants des planètes membres, leurs représentants sont des gens corrompus et sans éthique, auxquels ils ne prêtent pas vraiment attention. Il est vrai qu'énormément de politiciens ont été liés à des scandales financiers, et que la plupart d'entre eux ont perdu tout crédit. Malgré cela, ils possèdent encore d'importants pouvoirs décisionnaires, et quelques anarchistes zélés argumentent qu'ils ne peuvent être que liés au monde du crime. Rumeur qui n'est pas entièrement fausse puisque de nombreux diplomates sont en cheville avec la Guilde. Sur les mondes Far West ou médiévaux, la question politique ne se pose pas : ce sont les plus forts, ou les plus habiles qui règnent.

LES VOYAGES

Aujourd'hui, les frontières de l'espace n'existent plus. En tous cas pour la majeure partie des mondes civilisés. Chaque individu peut donc, s'il a suffisamment d'argent, quitter sa planète natale pour aller joyeusement explorer le cosmos. Les moyens de transport se sont multipliés pour se rendre d'une galaxie à une autre, et les navettes régulières côtoient désormais les vaisseaux cargos. Cependant, comme certaines routes sont peu sûres, la plupart des aventuriers possèdent leur propre vaisseau. Ce phénomène métamorphose alors certains astroports en de véritables fourmilières. D'ailleurs, la plupart des voyageurs sont des hors-la-loi pourchassés par la Police, ou de riches dilettantes. Le reste des habitants de la galaxie vivent ainsi en regardant l'espace durant toute leur vie sans jamais quitter leur écosystème.





LES LOISIRS

Les loisirs n'ont guère évolué et demeurent axés sur l'évasion, la musique, le sport, les voyages et la télévision. On trouve des casinos, des cabarets, et des salles de concert un peu partout sur les mondes civilisés. Il existe aussi des Maisons des rêves, des parcs d'attractions, des salles de jeu et des Bases spatiales entières consacrées à la détente et aux disciplines sportives. Le Blue China, par exemple, est l'un des endroits les plus touristiques de l'univers. Là-bas, chacun peut y trouver son compte, des restaurants huppés aux bars les plus louches. À l'opposé, sur les mondes Far West, les loisirs restent traditionnels. On y joue aux cartes, aux dés, et parfois au billard. La roulette russe reste aussi très pratiquée.

LA VIE EN SOCIÉTÉ

Sur les mondes civilisés, l'individualisme s'est accru de façon considérable. La multiplication des immeubles autonomes, c'est- à-dire où les gens peuvent vivre, travailler et faire leurs courses sans jamais sortir de chez eux, a porté un sérieux coup à la sociabilité des gens. Quant au chômage, il a atteint des taux records à cause des robots. En effet, au fil des ans, les androïdes ont peu à peu remplacé l'homme dans certains secteurs d'activité. Des sénateurs bien pensants de la Fédération ont donc promulgué des lois anti-robots pour que les humains retrouvent leur place dans ces sociétés mécanisées. À cause du manque de travail, la délinquance s'est développée, et certains mondes ne vivent désormais plus que grâce au tourisme. En clair, la situation ne s'est pas améliorée. Les êtres humains travaillent moins grâce aux androïdes, mais leur salaire s'est proportionnellement réduit. C'est pourquoi l'espace et les mines d'or du Far West attirent bien des envieux.

LE SPORT

Comme dans toute société en perdition, les sports ont remplacé la politique. Et personne ne louperait un match de Rugball, ou une course inter dimensionnelle, pour partir en pique-nique sur Talag. Même s'il existe encore des artistes, les athlètes sont devenus des super stars, et nombreux sont les jeunes qui rêvent de se qualifier dans une des équipes du grand stade de Raloo. Il faut dire que la multiplication des réseaux satellitaires a largement contribué à l'essor des championnats sportifs. Sur les mondes Far West, le sport a lieu dans la rue, car chaque mauvaise rencontre est une nouvelle occasion de prouver sa rapidité à la course...

LA CRIMINALITÉ

La criminalité est devenue courante sur la plupart des mondes civilisés, bien qu'elle soit moindre que sur les mondes Far West. Sur ceux-ci, ce sont les hors-la-loi qui dictent leur conduite aux autres individus. Il faut pouvoir s'imposer pour y avoir le droit de vivre, d'autant que pistolasers et armes à feu servent à régler les moindres litiges. Les duels, pendaisons, et exécutions sommaires y sont monnaie courante, à la différence des planètes où la Fédération de Justice siège. Sur certains écosystèmes dangereux, la Police intersidérale va jusqu'à mettre la tête de certains criminels à prix par le biais des fameux *Rewards*. La motivation principale des criminels reste l'acquisition d'or et de pierres précieuses, et de nombreux forages miniers sont victimes de leurs agissements.



LA TECHNOLOGIE

La plupart des inventions technologiques ont subsisté. Les ascenseurs, véhicules, et télévisons existent toujours et leur degré de technologie s'est amplifié. Les voitures sont équipées de systèmes de Gyrostabilisation, certaines télévisions sont holographiques, et de nombreux écrans publicitaires hantent les murs des cités modernes. Les seuls véritables changements tiennent à ce qu'on appelle la micro technologie et l'ère des androïdes. Ainsi, les objets anodins peuvent se révéler excessivement dangereux, et les robots sont devenus courants sur la majorité des mondes civilisés. À titre d'exemple, un simple cigare peut être équipé d'une charge explosive, et le talon d'une botte renfermer un laser. Seulement, peu de gens sont au fait de ces évolutions technologiques.



LA MAGIE

Pratiquement personne n'a eu affaire à la vraie Magie, ou aux Pouvoirs psychiques. Seuls quelques baroudeurs pourraient confirmer leurs existences. À l'heure actuelle, les seules pratiques auxquelles croient les citoyens de la Fédération sont la médiumnité et la voyance. Par ces temps troubles, les oracles de jadis sont revenus. Et les individus dont l'avenir est incertain, y compris les hommes politiques, requièrent leurs conseils. Les diseuses de bonne aventure, et autres tireuses de cartes sont sollicitées au plus haut point. Même si les neuf dixièmes d'entre elles n'ont aucun pouvoir, l'occultisme fait autant recette que les sectes et les religions.

LA MORT

Les rituels ancestraux n'ont pas changé, à ceci près que sur certains mondes et bases spatiales, la pratique des cercueils flottants s'est répandue. Le mort est désormais placé dans un cercueil ovale transparent entouré de nombreuses fleurs, puis il est largué dans l'espace, à proximité d'un soleil. L'objet erre durant quelques heures avant d'effleurer et de disparaître dans l'astre rougeoyant. Certains cercueils sont même équipés d'une charge incendiaire qui se déclenche quand il se trouve à une certaine distance du point de lancement. Sur les autres mondes, les morts sont toujours enterrés à même le sol, voire incinérés sur un brasier. Le caractère sacré de la mort n'a pas disparu avec les siècles.

LA GUILDE

La Guilde demeure une organisation occulte, et la plupart des citoyens de la Fédération ignorent jusqu'à son existence. Aucune personne suffisamment importante, telle qu'un sénateur, n'a jusqu'alors apporté de preuve tangible de l'existence de ce consortium de criminels. À part pour quelques pirates comme Cobra ou Ayan Bull qui l'ont affronté, la Guilde n'est qu'une chimère. Seuls quelques mercenaires, et les peuples qui ont subi ses foudres connaissent donc vraiment les ramifications de ce mouvement. Il se peut que même les personnages joueurs n'aient jamais eu maille à partir avec eux, c'est tout dire.





PETIT LEXIQUE GALACTIQUE

Aérovéhicules
Les Aérocars, Aérovans, ou autres Airbikes, sont l'équivalent de nos engins motorisés actuels. À ceci près qu'ils fonctionnent sur coussins d'air, à l'aide de Gyrostabilisateurs ou de puces anti-gravité. Dotés d'une grande maniabilité, ils peuvent atteindre des vitesses vertigineuses, et certains ont une autonomie planétaire.

Anciens de Mars
Civilisation aujourd'hui disparue, il s'agit d'un des tout premiers peuples à avoir sillonné l'univers. Beaucoup de questions restent en suspens à leur propos, mais certains argumentent qu'ils seraient les créateurs de l'espèce humaine. Ce sont eux les principaux inventeurs du voyage hyperluminique.

Anti-accélération
Procédé révolutionnaire inventé par un génial ingénieur du nom de Vigoro, l'anti-accélération permet à un vaisseau équipé de ce dispositif de disparaître littéralement pendant quelques instants. Le vaisseau, dont la vitesse a été brusquement coupée, donne alors l'impression de réapparaître derrière ses éventuels poursuivants. À ce jour, Vigoro a conçu un seul engin possédant cette étonnante faculté, il s'agit du Psychoroïde de Cobra.

Anti-gravité
Brillamment mis au point par les Anciens, les puces antigravitées annulent totalement les lois gravitationnelles. Cependant, elles sont très fragiles, et il arrive qu'elles cèdent. C'est pourquoi elles sont le jeu d'une attention farouche.

Arme suprême
Conçue par les Anciens de Mars, selon les dires de leur testament, l'arme suprême est un artefact d'une puissance phénoménale. La légende raconte d'ailleurs que son créateur a annihilé toute une partie de la Planète rouge en voulant l'utiliser. Il fut dissimulé parmi les trésors du capitaine Nelson, un célèbre pirate. Mais à ce jour, on en a en perdu toute trace.

Astroport
Les astroports sont l'équivalent de nos aéroports, à ceci prêt qu'ils n'accueillent que des vaisseaux spatiaux. Selon les planètes, la Qualité des astroports varie énormément. Sur certains mondes, les engins sont véritablement protégés dans l'enceinte du lieu, à la différence de quelques mondes Far West où les vols sont fréquents. Pour pallier à ces problèmes, de nombreux pilotes improvisent donc leur piste d'atterrissage, à même l'écosystème visité. Sur les planètes, ou les bases spatiales policées, un accord préalable de la tour de contrôle est nécessaire avant tout décollage ou tout atterrissage de la zone.

Base spatiale
En orbite autour de certaines planètes ou évoluant librement dans l'espace, les bases spatiales remplissent plusieurs rôles. Elles peuvent servir de relais pour les longs voyages spatiaux, de base de loisirs, de lieu de méditation religieuse, voire encore d'habitation protégée. Généralement, elles ont toutes un statut extraterritorial.



Bélier noir
La tête de bélier noir est le symbole de la Guilde des pirates, et plus particulièrement de l'homme de verre. Ce sigle évocateur ressemble à un crâne de bélier corné généralement dessiné de profil. Composé de multiples traits blancs sur fond noir, il est parfois entouré d'un cercle.

Black sheep
Le black sheep est le vaisseau amiral personnel de l'Homme de Verre. Sa forme ressemble à une gigantesque corne de bélier entourée sur elle-même. Son étendard est évidemment la tête de bélier noir. Les troupes dirigées par l'homme de verre sont les funestes escadrons de la mort portant chevelure blonde et tenue bleue.

Boissons exotiques
Somba, Talcabas, Tartalos, et Tarentuos sont quelques-unes des marques d'alcool les plus prisées de l'Univers Zéro. On les trouve à peu près partout, mais leurs prix varient grandement d'une planète à l'autre. Les alcools terriens, quant à eux, n'ont pas disparu pour autant.

Bounty Hunter
C'est ainsi que l'on désigne l'ensemble des chasseurs de primes dans l'Univers Zéro. Même s'ils ne respectent pas tous les mêmes codes moraux, on les regroupe tous sous cette appellation.

Casino de la Guilde
Dernièrement, les membres de la Guilde et leurs collaborateurs, ont fait aménager une base casino sur une petite lune pour s'y réunir. La patrouille de l'espace recherche ardemment ce lieu.

Cercueil flottant
Les cercueils flottants sont utilisés sur la plupart des vaisseaux, mondes, et bases spatiales modernes. Aussi, lorsqu'un membre d'équipage ou un proche vient de décéder, on le place dans un cercueil ovale transparent et on l'expédie dans l'espace. Le cercueil, équipé d'une charge explosive, se désintègre quelque temps après son envoi.

Clé d'or
La clé d'or, nommée aussi clé de Shiva, est un objet âprement convoité par la Guilde. Bien que considérées comme chimériques pour beaucoup, les légendes propres à cette clé suscitent beaucoup d'intérêts. Cette clé, la reine Shiva et l'Eldorado semblent être intimement liés.

Couloirs électromagnétiques
Faisant partie des phénomènes stellaires de l'Univers Zéro, les couloirs électromagnétiques sont des ponts de passages qui permettent aux vaisseaux de parcourir d'immenses distances en quelques instants. Dans ces endroits, les vaisseaux sont isolés, ne peuvent communiquer, ou se battre jusqu'à la sortie du réseau. Si certains couloirs sont cartographiés sur les cartes galactiques, ce n'est pas le cas de tous.

Cybernétique
La cybernétique se définit comme étant une science alliant l'homme à la machine. Ainsi, lorsqu'un individu est gravement blessé, il arrive qu'on le cybernétise. C'est-à- dire qu'on remplace des parties organiques et des tissus par des composants électroniques. L'être ainsi recrée est dénommé cyborg.



Faucons des neiges
Appelées Snowgorillas ou guérilleros des neiges, ces créatures sont de redoutables amazones travaillant pour la dénommée Sandra. Elles ont leur base sur la planète polaire Balus, mais il arrive qu'elles agissent en dehors de cette zone.

Croisés de l'enfer
Funeste groupe paramilitaire, les croisés de l'enfer sont immensément cruels, pratiquent la torture et emploient un matériel de très haute technologie. Ce sont les pires légionnaires que l'on puisse trouver de par l'univers, mais à ce jour, on ignore encore leurs véritables motivations.

Dibba
C'est une prison régie par la loi 128 du code carcéral, et où les prisonniers ont été condamnés aux travaux forcés. Enfermés selon leur dangerosité, les prisonniers les plus redoutables sont toujours internés aux sous-sols avec les fortes têtes. Environnées de gaz empoissonnés, les issues de ce lieu sont gardées par de nombreux robots, dont les fameuses araignées venimeuses. Tout geste d'indiscipline des prisonniers les condamne à être enfermés dans un satellite cachot où leur mort est assurée.

Extraterritorialité
Terme employé par la Fédération des Galaxies pour évoquer les planètes, bases spatiales et zones frontière non affiliées à leur organisme, et sur lesquelles elle n'a aucun droit. Pour intervenir sur celles-ci, la Police se doit de découvrir des preuves irréfutables d'un trafic d'ampleur planétaire, ou sectorielle.

Far West
Les planètes Far West ont été nommées ainsi en référence au légendaire grand Ouest américain de la planète Terre. Sur ces mondes, la vie d'un homme vaut peu de choses, et il est courant d'y régler ses litiges au pistolaser.

Fédération des Galaxies unies
C'est un organisme chargé d'unir toutes les nombreuses galaxies de l'Univers Zéro afin de contrer la menace de la Guilde. La Fédération essaie ainsi de s'organiser pour lutter efficacement contre l'emprise grandissante des pirates et de ses sicaires. Hormis les intérêts économiques qui lient les planètes membres, la Fédération essaie de ramener un semblant d'ordre sur certains mondes dissidents par le biais de la Fédération de Justice.

Fédération de justice
La Fédération de Justice, ou Police intersidérale, est le groupe armé chargé de contrer la menace que représente la Guilde, et les autres organisations criminelles, de par le cosmos. C'est en fait le dernier bastion contre les forces montantes du chaos.

Forces spéciales
Branche musclée de la Police intersidérale, les agents des forces spéciales sont chargés des missions les plus périlleuses. Équivalents à nos services secrets actuels, les membres de ce groupe sont triés sur le volet et travaillent généralement sous couverture. Leurs missions d'infiltrations sont nombreuses, mais également capitales, dans la lutte face au crime organisé.



Guilde
La Guilde des pirates de l'espace est l'organisation criminelle la plus importante de l'univers. C'est un véritable consortium de criminels en tout genre, une véritable pieuvre à laquelle quiconque peut adhérer, s'il possède la renommée et les moyens nécessaires. Il faut remarquer que toutes les organisations criminelles ne dépendent pas forcément de la Guilde, il existe des groupes dissidents et certains chefs se disputent le pouvoir au sommet de la pyramide.

Hyperluminique
Le procédé qui a permis d'atteindre des vitesses supérieures à la lumière a été mis au point d'après des documents des Anciens de Mars. Grâce à cette vitesse hyperluminique, il est désormais possible de parcourir des distances gigantesques en un temps record. Cette avancée technologique a indubitablement modelé notre monde actuel, le rendant plus cosmopolite.

Langue universelle
La langue universelle a été conçue par la Fédération pour permettre aux habitants des Galaxies unies de se comprendre plus facilement et pour faciliter les échanges commerciaux. Toutefois, selon les secteurs galactiques, certaines variations d'accents fluctuent.

Légion étrangère de l'espace
C'est un groupe paramilitaire chargé de résoudre les conflits de taille planétaire, ou sectorielle. Puissamment armée, la légion est une force qui regroupe notamment beaucoup d'anciens criminels qui cherchent à se faire oublier. Organisée par petites escouades de quelques hommes, elle travaille parfois avec la Fédération.

Maison des rêves
Attraction terrienne de faible coût, la maison des rêves permet de faire tout type de songe. Utilisant des musiques hypnotiques, ainsi que des stimulations holographiques, le dormeur est placé en état de sommeil. Il peut ensuite rêver être un Casanova, un champion olympique, ou toute autre chose, selon le choix qu'il a effectué. Une version moderne du Jeu de Rôle en quelque sorte.

Mandorado
La plante Mandorado est une fleur à visage humain dont les dents sont de véritables diamants. Seulement, ces plantes ne peuvent se reproduire que lorsqu'elles deviennent adultes, ce qui prend des siècles. De nombreux desperados rêvent donc de mettre la main sur de jeunes pousses, ce qui les couvrirait d'or.

Marché aux robots
Se déroulant régulièrement sur des planètes uniquement civilisées, les marchés aux robots ressemblent à de gigantesques foires. Sur place, les acheteurs issus des coins les plus distants des galaxies peuvent venir y chercher l'androïde, ou les pièces de rechange dont ils ont désespérément besoin.

Marque de Salamandar
Salamandar, entité maléfique par excellence, possède un signe distinctif que ses serviteurs apposent en guise de dévotion. Il s'agit d'un cercle jaune barré de quelques traits. Les personnes, androïdes, véhicules, ou armements dépendant de son influence sont donc marqués de ce signe très reconnaissable. Ces derniers temps, la marque s'est mystérieusement colorée en noire.



Pierre blanche

Ahura Mazda est la déesse de la lumière. Incarnée par la pierre blanche, elle sommeille depuis des millénaires, et ne se réveillera qu'au lever de son ennemi de toujours, Ahrimane. D'après la prophétie millénaire, il faudra alors réunir six héros investis de son pouvoir mystique pour vaincre sa némésis, le Dieu des ténèbres.

Pierre noire

Ahriman est le dieu des ténèbres qui porte la «black stone» sur le front. Une pierre qui confère, dit-on, des Pouvoirs fantastiques à son possesseur, notamment celui d'emprisonner les âmes. Trois Harpies qui représentent la vue, l'ouïe et l'odorat protègent la crypte d'Ahriman, empêchant son retour parmi les mortels.

Pistoleros

Appelés aussi Desperados, les pistoleros sont les hors-la-loi les plus courants de l'Univers Zéro. Vivant de façon anarchique, allant de planète en planète à la recherche de mauvais coups, ce sont des criminels qui n'appartiennent à aucun organisme. Ils ne sont affiliés ni à la Fédération ni aux pirates, quoiqu'ils puissent parfois s'allier à eux.

Ptérodactyle noir

Le ptérodactyle noir est le symbole des créatures des neiges. Apposé sur leur matériel, il est dessiné de profil, et doté de dents pointues.

Rada

Répandue à travers tout l'univers, la secte de Rada a pour mission d'évangéliser l'univers tout entier, et d'offrir à tous le message de paix et d'espoir de la Déesse Rada. La grande prêtresse de cette église est la célèbre Murielle Laramba que secondent les dénommés Losad et Sophia.

Randors

Les Randors, appelés parfois Dollars à tort, sont la monnaie unique des galaxies unies. C'est l'unité universelle qui permet de commercer, où que ce soit de par les routes sinueuses de l'Univers Zéro. Pour être plus précis, le Randor est la monnaie frappée à l'effigie de Monsieur Rand, le puissant directeur du grand stade de Raloo. C'est dire toute son influence économique.

Rayon Delta

Le rayon Delta ou Psychogun est une arme étonnante basée sur la force psychique de son possesseur. Selon l'intensité de sa volonté, l'utilisateur peut, s'il l'use avec habileté, être capable des plus grandes Prouesses. C'est une des armes les plus puissantes de l'univers que seul Cobra semble posséder.

Reward

Les *Rewards* ou avis de recherche sont des affiches placardées par la Police intersidérale. Sur celles-ci figurent un cliché, ainsi que la somme offerte pour la capture, ou la mort, du criminel recherché. Jusqu'à présent, le criminel le plus en vue de l'univers est un certain Cobra puisque sa tête s'élève à 7 000 000 de dollars. Dans des secteurs moins connus de la galaxie, sa prime tourne aux alentours de 100 000 dollars.

Robots

Il existe trois types principaux de robots dans l'Univers Zéro, les servorobots, les androïdes et les simulacres. Les



servorobots sont des engins utilitaires qui s'occupent de tâches domestiques comme Ben, le robot de Cobra. Les androïdes, quant à eux, ont une physionomie humaine, et parfois un cerveau artificiel. Attention toutefois, certains androïdes peuvent avoir le niveau de réflexion d'un servorobot si leur fonction est peu complexe, et inversement. Les simulacres sont des répliques humaines qu'on distingue à peine des individus vivants, mais qui sont en fait des androïdes perfectionnés. Enfin, les cyborgs sont des êtres humanoïdes avec des parties robotiques, dites cybernétiques, comme Karzal.

Rugball

Sport extrêmement populaire, le Rugball est un mélange détonnant de base-ball et de football américain. La plupart des matchs de ce sport violent se déroulent dans le grand stade de la planète Raloo. C'est là-bas que règne en maître l'équipe des Saxons rouges dirigée par l'imposant Dan Brad. Le charismatique directeur du stade est un certain Monsieur Rand.



Septième division

La septième division est l'un des corps combattants de la Guilde. Son rôle principal est de protéger les intérêts des pirates et d'aider leurs alliés en danger. Pour se faire, ils utilisent des pieuvres Neptuliennes adaptées aux conditions climatiques renommées les Tomahawks.

Shérif

Sur certains mondes dépendant de la Fédération des Galaxies, l'autorité est représentée par le shérif, encore appelé juge. Celui-ci regroupe souvent les Pouvoirs d'un juge de paix, et de chef de la Police.

Shiva

Jadis, les habitants de la planète Garon vénéraient une déesse à la vie éternelle. Cette reine, qui répondait au nom de Shiva, recherchait un lieu mystique et fabuleux connu sous le nom d'Eldorado, un lieu idyllique où elle et son peuple pourraient vivre à jamais dans la paix. Nul ne sait ce qu'il advint de Shiva et de ses sujets.

Sodès

Ancien ordre de chevaliers tombés en disgrâce, les Sodès sont d'étranges guerriers qui se substantent sur les victimes qu'ils capturent. Leur roi et protecteur actuel est Babel. Mais de nombreux Sodès murmurent que le roi Jake n'est pas mort comme on le raconte.

Triangle des Bermudes

Le Triangle des Bermudes de la planète Terre s'est avéré être un pont de passage vers d'autres dimensions. C'est désormais le point de départ d'une gigantesque course interdimensionnelle où se déplacent des concurrents de toute la Voie lactée. C'est l'ordinateur Usagi qui dirige la course de la dimension X03 jusqu'au retour sur Terre.



Troglodytes martiens
Les troglodytes de Mars furent les seuls habitants découverts sur la planète des Anciens. Ayant une morphologie à dominante humaine, plusieurs espèces différentes semblent avoir évolué dans les entrailles de certaines planètes.

Troupes d'élite
Les troupes d'élite de la Guilde sont parfois surnommées les escadrons de la mort, au vu de leurs morbides décorations. Ce sont des tueurs qui portent tous des tenues protectrices bleues, un masque facial et une perruque jaune. Leur principal leader est l'homme de verre, mais ils peuvent dépendre d'autres chefs.

Zones frontière
Les zones frontière sont des espaces se trouvant à la jonction de plusieurs secteurs galactiques, et où la Police intersidérale ne peut rigoureusement pas intervenir. Généralement, les affrontements spatiaux y sont nombreux, c'est pourquoi ces endroits regorgent de pirates.

Zombos
Véritables parasites des planètes minières, les Zombos sont de dangereux criminels qui exploitent les individus de cette petite boule rocheuse qu'on nomme Rafus. Ils les utilisent d'ailleurs comme de vulgaires esclaves en les droguant pour exploiter les richesses minières et produire davantage de substances illicites.

Talag
Renommée pour sa dureté, la prison de Talag est le genre d'enfer d'où on ne revient pas. Ultra protégée, cette prison est une véritable geôle flottante. Le directeur de cet établissement est le sinistre colonel Schultz, membre de la Guilde. Par ailleurs, il possède deux redoutables femmes cyborgs chargés de mater la résistance des criminels. Entièrement en métal, elles sont rompues à de multiples formes de combats.



Terraformation
Action d'adapter l'écosystème d'une planète afin de la rendre habitable pour des organismes à dominante humaine. Matériellement parlant, terraformer une planète coûte énormément d'argent, aussi certains écosystèmes ne sont acclimatés que de façon sommaire.

Univers Zéro
Terme générique définissant l'univers des Galaxies unies, et dans lequel s'englobe notre voie lactée. Au sein même de l'univers, les galaxies portent souvent des numéros. Ainsi, on note la quatrième et la septième galaxie, qui sont les plus connues, mais aussi les plus dangereuses, et où évoluent Cobra et ses alliés.

Velma R 78
Adversaire du modèle Zabal Zéro, ce petit androïde a été conçu pour résister aux assauts de son rival. Créé sur la planète VR 307 au milieu de la Voie lactée, ce puissant robot à l'étonnante faculté de pouvoir remonter le temps. Bien qu'ayant l'apparence d'un petit servorobot, il possède de vastes facultés dont une mémoire capable de stocker des données sur des millions d'années.

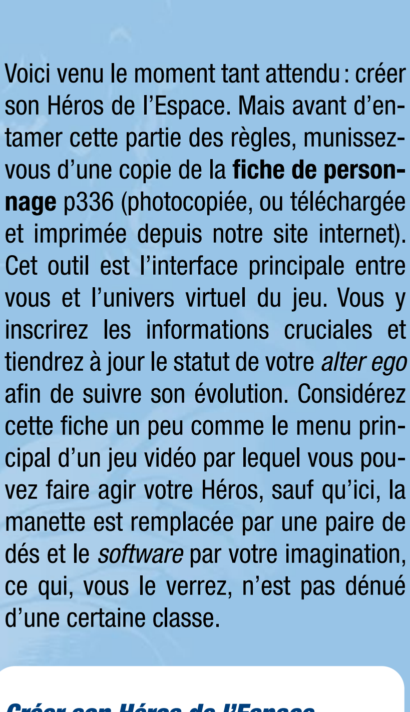
Zabal Zéro
Arme de destruction ultime, le modèle Zabal Zéro est un androïde doté d'une certaine forme d'intelligence, et d'un esprit de préservation très poussé. Il peut se reconstituer à partir d'une seule main et mener une véritable révolte des robots touchant tout objet mécanique, y compris les aérovéhicules.

Règles





CRÉER SON HÉROS DE L'ESPACE



Voici venu le moment tant attendu : créer son Héros de l'Espace. Mais avant d'entamer cette partie des règles, munissez-vous d'une copie de la **fiche de personnage** p336 (photocopiée, ou téléchargée et imprimée depuis notre site internet). Cet outil est l'interface principale entre vous et l'univers virtuel du jeu. Vous y inscrirez les informations cruciales et tiendrez à jour le statut de votre *alter ego* afin de suivre son évolution. Considérez cette fiche un peu comme le menu principal d'un jeu vidéo par lequel vous pouvez faire agir votre Héros, sauf qu'ici, la manette est remplacée par une paire de dés et le *software* par votre imagination, ce qui, vous le verrez, n'est pas dénué d'une certaine classe.

Créer son Héros de l'Espace en 10 étapes :

1. Définir son concept
2. Choisir sa Race
3. Distribuer ses points d'Attributs
4. Choisir son Genre
5. Choisir ses Jobs
6. Choisir ses Spécialités
7. Imaginer ses Effets de Style
8. Attribuer ses points de Pulp
9. Choisir ses Accessoires Fétiches
10. Apporter la touche finale



Lady

Vous trouverez p.338 la description de Cobra avec ses caractéristiques pour le jouer (ou le comparer à vos Héros fraîchement crées). Une grande partie des protagonistes de l'Oeuvre seront présentés dans le supplément ***RUGBALL***. L'objectif de ce ***GUIDE DU JOUEUR*** est de se focaliser sur l'univers et de vous en faire apprécier la richesse tout en s'affranchissant du carcan des protagonistes et de la storyline officiels.

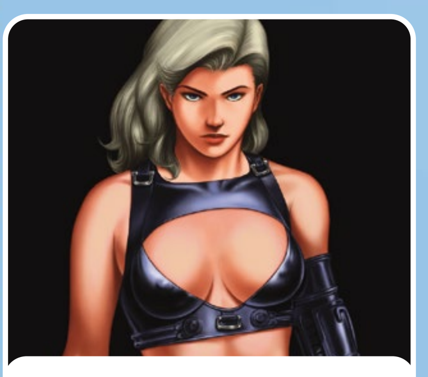
De nombreux éléments indiqués sur la fiche de personnage sont décrits dans ce premier chapitre de règles, mais certains ne le seront que dans les suivants. Ne vous inquiétez donc pas si toutes les questions que vous pourriez vous poser ne trouvent pas de réponses immédiatement. Tout sera clarifié au fur et à mesure de la lecture. Il sera d'ailleurs plus simple de suivre les explications avec une copie de cette fiche sous le coude.

Le but n'est pas d'apprendre par cœur ces règles dès la première lecture, mais de les maîtriser progressivement au bout de quelques parties. Rassurez-vous, c'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît. Parole de pirate !

Cobra

1. DÉFINIR SON CONCEPT

La première chose à faire, c'est de réfléchir un instant au type de Héros de l'Espace que vous aimeriez incarner, celui à travers lequel vous rêveriez de parcourir la Voie lactée pour vaincre les Grands Vilains, sauver la jolie fille (ou le beau brun ténébreux si vous êtes une Héroïne), de rafler les plus fabuleux trésors et de sentir que la galaxie est entre vos mains ! L'idéal serait de parcourir les mangas ***Cobra - The Space Pirate*** (actuellement édités en France chez *Taïfu Comics*) et de passer en revue les principaux protagonistes afin d'en retenir un comme modèle. Il vous aidera à définir les grandes lignes de votre Héros. Ensuite, il faut faire appel à votre imagination pour lui insuffler un zeste d'originalité et casser un peu son archétype, lui donner une identité propre, une partie du feu sacré qui sommeille en vous.



Croyez-moi, il ne serait pas très drôle d'avoir un groupe de joueurs incarnant chacun un clone parfait de moi-même.
Vous savez ce que l'on dit : trop de beaux gosses tue le beau gosse…

Cobra

Pour bien commencer la construction de votre Héros, et avant de rentrer plus en avant dans les détails techniques, il faudrait que vous vous fassiez une idée de ses occupations, appelées ici **Jobs**, c'est-à-dire de ce qu'il sait faire pour gagner sa vie ou voler celle des autres. Vous avez la possibilité de combiner plusieurs Jobs ou d'en optimiser qu'un seul pour définir sa **carrière.**

Imaginez : est-il uniquement un Pirate de l'Espace qui a détroussé d'honnêtes gens aux quatre coins de la galaxie, ou bien un Policier qui, à la suite d'une mauvaise blessure, a entrepris une reconversion en tant que Scientifique criminologue ? À moins que vous soyez plus inspiré par une Diplomate qui soit également Médium et Femme fatale?

Réfléchissez aussi à sa **Race** (on peut jouer autre chose qu'un humain), parce qu'elle aura une incidence importante tant au niveau du *roleplay* que des règles.
Pour vous aider dans ce choix, brassez les listes de Races (p.99) et de Jobs (p.124) afin de passer en revue les possibilités offertes dans ce **GUIDE DU JOUEUR**.

À ce stade, il ne s'agit pas encore de faire un choix ferme et définitif, mais bien de prendre le temps d'affiner un peu le concept de votre *alter ego*. N'hésitez pas à en discuter avec les autres joueurs et votre Maître, afin de composer un groupe d'aventuriers à la fois varié et en accord avec le style d'aventures que vous souhaiteriez vivre.

Une fois le concept de votre Héros ou Héroïne esquissé, revenez à l'étape 2 ci-dessous.



2. CHOISIR SA RACE

Si la Race humaine prédomine dans l'Univers Zéro si vaste et rempli de mystères, elle y côtoie néanmoins de nombreuses autres : extraterrestres, androïdes, magiques ou même plus « bizarres » encore. Il serait donc dommage de se priver d'un peu d'exotisme dans la création de votre groupe de Héros de l'Espace.
Le **GUIDE DU JOUEUR** propose une sélection des Races les plus connues et amusantes à jouer, avec des **consignes de création** pour favoriser certains **Attributs** plus que d'autres (des **points forts** et **points faibles** en somme), ainsi que des **capacités spéciales** (dont seuls les représentants de la Race en question peuvent bénéficier) afin de bien refléter leurs mœurs et différences avec les standards humains. Si vous êtes un rôliste débutant, ou si vous ne connaissez pas bien le monde de *Space Fantasy* extravagante de Cobra, optez plutôt pour la sécurité lors de vos premières parties et jouez un humain. Ensuite, quand vous aurez roulé votre bosse, renouvelez le plaisir de jeu en incarnant une Race plus exotique comme, par exemple, l'un des redoutables Guerriers Sodès.

Choisissez l'une des Races suivantes et appliquez les consignes de création indiquées.

Précision : Les **Spécialités** offertes par certaines Races s'ajoutent en plus de celles que vous pourriez obtenir grâce à votre niveau de Job par la suite.
Ainsi, un Mastodonte avec le niveau 4-Maître dans le Job : Chasseur de Prime, aura cinq Spécialités de combat au lieu de quatre.

LES 16 RACES DE BASE JOUABLES SONT :

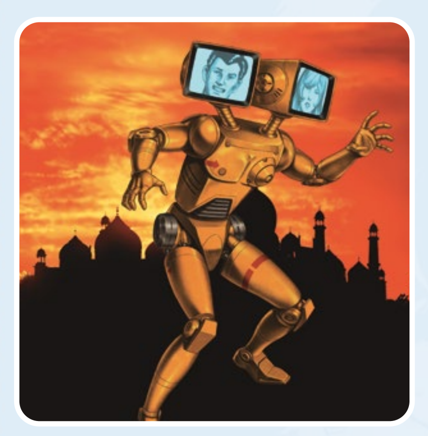
- Les Androïdes
- Les Canards
- Les Cyclopes
- Les Elfes
- Les Fées
- Les Grizzly
- Les Guerriers Sodès
- Les Hommes-Lions
- Les Hommes-Oiseaux
- Les Humains
- Les Jupitériens
- Les Lycantos
- Les Mastodontes
- Les Métamorphes
- Le Peuple de Véga
- Les Reptiliens


Lady



ANDROIDES

Nom d'origine : Androïde
Ordre : Robot
Description : Dans l'Univers Zéro, on différencie plusieurs types de robots : le **droïde** (souvent utilitaire), l'**armabot** (un robot de combat), l'**armaborg** (ou cyborg) et les **androïdes**. L'androïde, robot ultra perfectionné, bénéficie d'une forme humanoïde, mais aussi d'un degré de conscience et d'une intelligence artificielle assez élevés. Il peut avoir été humain, son esprit aura alors été sauvegardé dans un corps de métal. Parmi les androïdes les plus avancés, on remarque les **Armaroïdes** des Anciens de Mars (le stade ultime de la fusion humain/machine). Bizarrement, beaucoup d'androïdes ont des mimiques typiquement humaines. Certains restent attachés à un individu de leur passé qu'ils souhaitent retrouver ou protéger, d'autres désirent à tout prix devenir (ou redevenir) humains. Tous sont recouverts de métal (pseudo-organique, ou non), ce qui leur confère une résistance aux armes (énergétiques et balistiques).
Mœurs : fabriqué en série pour aider l'homme à accomplir des tâches répétitives, le droïde est de petite taille. Pour simplifier, disons que c'est un ensemble de composants électroniques insérés dans une charpente métallique. Ces robots utilitaires (appelés aussi servorobots) ne possèdent généralement pas de conscience humaine (mais ils peuvent être dotés d'une intelligence artificielle). Si on élude l'armaborg (mi-homme mi-machine), l'androïde est bien souvent à la base un humain dont l'esprit fut transféré dans un corps robotique. De fait, les androïdes ont souvent tendance à singer la personnalité qui était la leur du temps de leur ancienne vie.



Représentants : **Seven** et **Eight** (dont les esprits furent transférés dans un corps robotique après une explosion) ou encore **Lady** (dont le corps humain a fusionné avec une Armaroïde). Pour les armaborgs, citons **Murdoch** (l'un des tueurs de **Dame Papillon**). Les armabots, robots de combat, sont très présents dans l'univers parallèle de **Lord Nekron**. **Feraillus** ou **Bob**, le robot du **Docteur Magellan**, sont des modèles de droïdes relativement évolués.

Note : *pour un meilleur roleplay, employez plutôt le terme Surchauffe que Fatigue pour les androïdes (voir Fatigue p169).*

Consignes de création

Points forts

- **Punch** ✪, **Intellect** ✪
- **Protection : 1** (Corps de métal) ou 2 en dépensant 1point d'Attribut.

Points faibles

- **Droïdes** : **Psyché** ✪, **Gueule** ✪
- **Armaborgs et androïdes :**

Comme les droïdes, mais leur origine humaine les rend aussi émotifs en cas de Fatigue (Surchauffe). Ils subissent automatiquement un état mental (au choix du Maître selon la situation) dès que le cumul de Fatigue dépasse leur Intellect.



LES CANARDS

Surnom : les Cargattes ou les Mokkos.
Ordre : Mammifères omnivores.
Description : Les Canards (surnommés Mokkos sur la planète Dust) sont tous de petite taille. Ils ont généralement un bec long (souvent garni de dents pointues) ainsi que deux pieds palmés. Il existe de nombreux individus dont les caractéristiques physiques peuvent varier. D'ailleurs, la multitude de Canards à étudier, appelés Duck de père en fils, a rendu la tâche des xénobiologistes si compliquée qu'ils en ont abandonné l'étude. À titre d'exemple, les Canards de la planète Dust mesurent environ 55 centimètres et pèsent moins de 30 kilos. Dotés d'une queue ronde, semblable à celle d'un ours, et de griffes, ils sont particulièrement doués pour creuser des tunnels. À noter que ces Mokkos ont un penchant particulier pour la mode, puisqu'ils arborent tous un casque d'aviateur et un gros slip. À l'inverse, une autre Race de Canards, moins répandue, possède la taille et la forme d'un ballon de foot, avec un dos couvert de pointes comme un hérisson. L'espérance de vie exacte des Canards demeure inconnue parce qu'une fois arrivés à l'âge adulte, ils semblent ne plus vieillir. On ignore s'ils ont un lien de parenté avec les Hommes-Oiseaux ou non.
Mœurs : Il est impossible de déterminer un comportement type chez ces extraterrestres dispatchés dans tout l'univers. Certains sont d'authentiques solitaires (comme les membres de la Légion étrangère de l'Espace), d'autres fraternisent avec les autres peuples (il s'agit souvent de mendiants qui essayent de survivre tant bien que mal). Les derniers ont pour habitude de travailler



en fratrie.
Présents quasiment sur chacune des planètes des Galaxies unies, les Canards peuvent aussi être des informateurs, des mercenaires aguerris, voire des vedettes renommées. Les Mokkos de la planète Dust semblent, quant à eux, dédiés aux métiers de la mine. Ajoutons qu'ils semblent assez limités, ayant tendance à agir comme des enfants qui ne connaîtraient que quelques mots et s'amuseraient d'un rien. Inutile d'ajouter que les Canards s'accrochent à tout. Un peu comme les mauvaises herbes.
Représentants : **Donneur** et **Zieuteur**, deux mendiants de la planète Zaga, les **Mokkos de Misty** (qui ressemblent beaucoup à des peluches), **Duck** (un membre de la Légion étrangère), **Poussin**, **Miguel** et **Caille** (trois astromécaniciens qui ont créé un moteur de vol dimensionnel d'une incroyable puissance) et **Mario le Marionnettiste** (un ingénieur de premier plan).

Consignes de création

Points forts

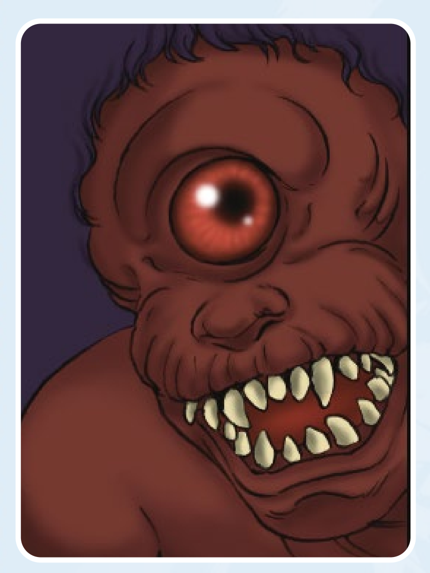
- **+1 Spécialité bonus :** Pilotage, Forage ou Nage.
- **Réflexes**

Points faibles

- **Punch**

LES CYCLOPES

Surnom : les créatures de Galtan.
Ordre : Créatures d'essence mystique, alimentation inutile à leur survie.
Description : Les Cyclopes sont des êtres de type humanoïde possédant un unique œil au milieu du front. Ils mesurent généralement 1,90 mètre, et sont assez musclés. Leur poids varie de façon proportionnelle à leur taille, ce qui dément certaines légendes terriennes selon lesquelles ils atteindraient des hauteurs supérieures à quatre mètres. Comme leur nom l'indique, ils ont une vision monoculaire, et leur peau semble être essentiellement de couleur claire ou légèrement brune. On ignore encore la durée exacte de leur cycle de vie puisque ce sont des êtres magiques. Ils peuvent aussi bien posséder une longévité étonnante qu'une espérance de vie très éphémère.
Mœurs : Les Cyclopes sont plutôt taciturnes, prompts à l'action, et toujours prêts à se battre, quelle que soit la cause. Ils se sont dispersés aux quatre coins de la galaxie après la disparition de leur bien-aimé souverain, mais on chuchote dans leurs rangs que ce qui a été défait peut être refait. Ainsi, certains rêvent au retour de leur père Galtan, tandis que les autres se sont adaptés à leur nouvelle existence en devenant pirates sur de vastes vaisseaux cargos. Les Cyclopes semblent contempler la vie d'une façon plutôt détachée, mais sereine. Certaines légendes racontent que c'est dû au fait qu'ils ont été abandonnés par leur créateur. D'autres ajoutent simplement que c'est parce qu'ils sont dénués d'âme. Excellents forgerons, certains Cyclopes semblent avoir des facilités pour concevoir des objets magiques.



Représentants : L'un des gardiens du palais de Galtan, qui se paie le luxe d'affronter Cobra dans l'épisode 14 de l'anime « Un très mauvais génie » , et d'y survivre.

Consignes de création

Points forts

- **Punch** ✪**, Psyché** ✪
- **Pouvoir magique** : Fabriquer un artefact magique (voir p.200).

Points faibles

- **Réflexes, Gueule/Sex-appeal**



LES ELFES

• **Ordre :** Mammifères omnivores, issus de la Race des Fées.

• **Description :** Race d'origine magique, les Elfes sont de type humanoïde et **uniquement de sexe féminin**. Tout comme les terriennes, la couleur de leur peau varie du blanc au noir, mais elles sont généralement plus belles, sveltes et élégantes. Rien d'autre ne les distingue des femmes humaines, si ce n'est la forme de leurs oreilles, plus allongées et pointues. Leur espérance de vie exacte demeure inconnue, et la vieillesse ne les marque pas, paraissant ainsi éternellement jeune. Les Elfes naissent et vivent principalement dans la forêt des Fées de Saldora, l'endroit le plus merveilleux de la planète du roi Shiva. Elles utilisent un langage secret pour communiquer avec les races animales (dont les Rogs, des grenouilles géantes intelligentes), et pratiquent également le voyage astral, ce qui leur permet, par exemple, d'envoyer leur être d'énergie visiter des zones dangereuses à moindre risque. Sous leur forme astrale, deux ailes se déploient dans leur dos. Elles peuvent parcourir ainsi des distances d'ordre planétaire.

Mœurs : Les Elfes sont des philanthropes pacifistes qui cultivent généralement une certaine fibre artistique et ont la capacité d'apaiser des races à tendances belliqueuses. Elles utilisent leur aura pour tenter d'ouvrir les autres peuples à un degré de spiritualité plus élevé en prônant l'entre-aide. Elles ne se servent jamais de leurs facultés pour faire le mal, ou mettre autrui en danger, à moins, bien sûr, que leurs propres vies ne soient en péril. Avec l'attaque des Chaosiens sur leur monde d'origine, il



y a fort à parier que leur civilisation soit proche de l'extinction. Il est également probable que des individus rebelles, ou asociaux, et qui abusent de leurs Pouvoirs, existent. Cependant, ils doivent rester extrêmement rares, car jusqu'à présent, on n'a jamais découvert un tel exemple de vilenie. Comme les Elfes ont quasiment toutes été exterminées, **un seul joueur du groupe est autorisé à choisir cette Race**.

Représentants : **Éris**, généralement associée au lutteur **King**, est sûrement la représentante la plus éminente de l'espèce. Capturée par le marchand d'esclaves **Zahl**, elle apaise le roi après chaque bataille et possède, bien évidemment, toutes les facultés des Fées de Saldora.

Consignes de création

Points forts

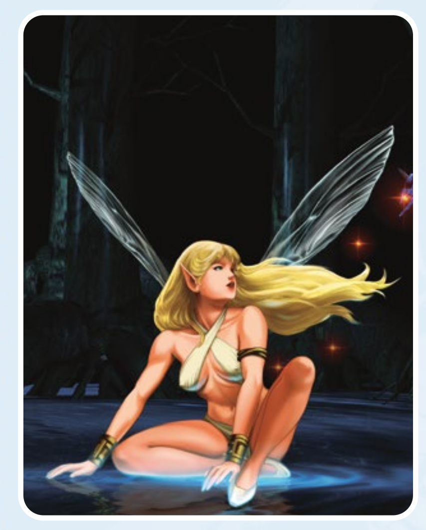
• **Spécialité bonus** : Langage animal.
• **Pouvoir magique** : Voyage astral (p.201),
• **Pouvoir magique bonus** : +1 Pouvoir magique niveau 1-Apprenti au choix.
• **Psyché** ✪

Points faibles

• **Punch**
• **Interdiction** : Combat à mort (seule la Bagarre non létale est autorisée).

LES FÉES

Ordre : Mammifères omnivores.
Description : Similaires aux Elfes de Saldora, les Fées sont de type humanoïde et **uniquement de sexe féminin**. Hormis leurs oreilles qui ne sont pas nécessairement pointues, elles partagent les mêmes caractéristiques raciales.
On distingue deux types de Fées : les **Hybrides** et les **Élémentales**. Les Hybrides ont un potentiel mystique qui leur permet d'utiliser les arts magiques. Elles peuvent donc apprendre de nouveaux sortilèges et parcourent l'univers en ce sens. Rien ne les distingue des femmes humaines, hormis une beauté sidérante. Les Élémentales, natives de la planète Dust, maîtrisent les forces élémentaires (Terre, air, eau et feu). Les Hybrides et les Élémentales ne possèdent pas les facultés des Elfes (même si les Élémentales communiquent avec les Mokkos). Ces deux espèces sont également bien plus « libérées » que leurs cousines de Saldora.
Mœurs : Les Hybrides ne maîtrisent que les sorts qu'elles ont appris et n'ont pas d'autre caractéristique particulière hormis une beauté renversante. Les Fées de la planète Dust, habituées à utiliser la technologie, sont de farouches combattantes, prêtes à défendre leurs idéaux par la force. Même si elles sont enclines à faire le bien, les Élémentales n'hésitent pas à utiliser leurs Pouvoirs de manière offensive et mortelle. Tout comme les Elfes de Saldora, les Fées Élémentales sont menacées d'extinction par la Guilde, qui voit d'un mauvais œil toutes les créatures mystiques. Et il faudra peu de temps pour que les Hybrides ne soient également traquées. Ce type de personnage est rare et se limite à **un seul représentant par groupe de joueurs**.



Représentants : **Anita**, une humaine aux racines féeriques, affronte Galtan le mauvais génie et se révèle extrêmement douée pour maîtriser de puissants sortilèges. **Misty**, la Fée électricité (car elle manipule tous les effets électriques), est la digne et farouche représentante des Fées Élémentales de Dust.

Consignes pour les Hybrides

Points forts

- **Pouvoirs magiques accrus** : +2 Pouvoirs magiques de niveau 1.
- **Sex-appeal** ✪

Points faibles

- **Punch**

Consignes pour les Élémentales

Points forts

- **Pouvoirs magiques sans limites :** nombre de Pouvoirs magiques illimité, coût des Pouvoirs magiques divisé par 2.
- **Sex-appeal** ✪

Points faibles

- **Punch**
- **Interdiction** : Accessoires Fétiches et artefacts de Super-science.



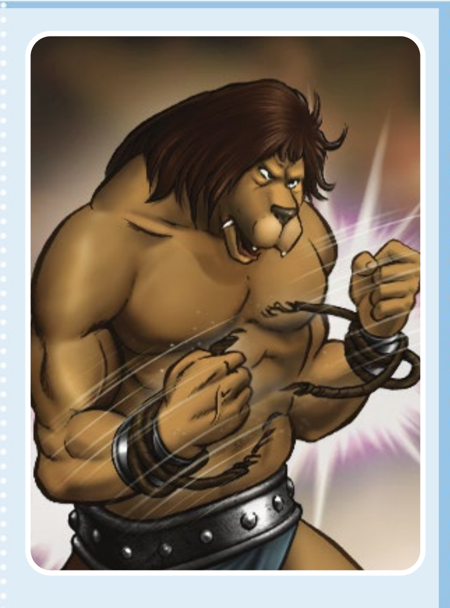
LES GRIZZLYS

Ordre : Mammifères omnivores ou plantigrades (selon l'espèce).

Description : Les Grizzlys ont une physionomie de type semi-ursus et semi-humanoïde. Leur peau est recouverte d'un pelage blanc, roux, brun, noir ou jaune. Cette couleur varie d'ailleurs selon leur planète de naissance, mais il existe quelques exceptions. Assez forts et robustes, ils peuvent atteindre 1,80 mètre, et peser plus de 600 kilos. Ils vivent jusqu'à cent vingt années terrestres.

Mœurs : Si les ours des contes sont très sympathiques, les membres du peuple Grizzly le sont largement moins. Ce sont souvent des criminels qui s'associent entre eux pour commettre leurs exactions par groupe de deux ou trois. Ils tolèrent d'ailleurs la compagnie humaine, puisque leurs leaders sont généralement issus de cette Race. Des explorateurs galactiques ont également dénombré quelques spécimens qui ne présentaient aucune tendance à la violence. Ceux-ci s'intéressaient plus particulièrement à l'art et à l'étude des formes de vie animales ou végétales, mais ils seraient très peu nombreux. En fait, dès qu'un individu louche est arrêté par des robots policiers, il s'agit constamment d'un Grizzly.

Représentants : **Scum**, dit l'Étrangleur, criminel recherché dans de nombreux secteurs galactiques, apparaît notamment dans le croustillant épisode de l'anime intitulé « L'Homme de verre ». D'autres Grizzlys se manifestent parfois de façon inopinée dans la série.



Consignes de création

Points forts

- **Punch**
- **+1 Spécialité** dans un Job ayant un rapport avec le crime.

Points faibles

- **Réflexes**, **Psyché** et **Intellect**.

LES GUERRIERS SODÈS

Ordre : Êtres **asexués** dont la nature demeure inexpliquée.

Description : Ressemblant à de gigantesques épées médiévales dotées d'une paire d'yeux et d'une bouche, les Sodès mesurent en moyenne 1,80 mètre et sont de teinte grisâtre/acier. Ils appartiennent à une sorte de hiérarchie chevaleresque. Possédant une énergie psychique étonnante, ils peuvent animer de lourdes armures porteuses par le biais d'une télékinésie limitée. Cette faculté leur permet ainsi de dissimuler leur véritable nature aux étrangers. Du fait de leur nature, leur espérance de vie est théoriquement illimitée.

Mœurs : Jadis, les Sodès étaient un peuple de chasseurs pacifiques occupant la planète Zados, appelée aussi « La Mer de Sable », jusqu'au jour où leur monde fut colonisé. Ils durent alors se battre pour protéger leur existence menacée par l'extinction des carnassiers sur lesquels ils puisaient leur énergie vitale. Après avoir disparu pendant plusieurs années, ils se retournèrent contre les peuples ayant envahi leur territoire, menés par le sinistre Babel. N'étant pas des organismes au mode de pensée humain, on ne sait que peu de choses d'eux, si ce n'est qu'ils glorifient certaines notions propres aux chevaliers du Moyen Âge, telles que l'absolue soumission à leur souverain. Il existe quelques individus non conformistes qui ont décidé de quitter le Sand Rook (forteresse mouvante et capitale Sodès) pour parcourir les routes de la galaxie.

Précision importante : pour se nourrir, les Sodès doivent régulièrement abattre de petits animaux qui les approvisionnent en énergie.



Représentants : Les deux monarques Sodès : le roi **Jeak**, sans doute le plus sage et le plus grand guerrier de la nation, fut envoyé dans les geôles du Sand Rook, et le perfide **Babel**, qui organisa un coup d'État contre le roi, usurpa son trône et décida de déclarer la guerre aux habitants de Zados.

Consignes de création

Points forts

- **Psyché** ✪
- **Petite taille** : QR Héroïque uniquement pour toucher un Guerrier Sodès à son point vital (son corps en forme d'épée). Détruire son armure porteuse (p315) ne fait que le mettre en état Sonné pour 1d3 tours.
- **Pouvoir psy** : Télékinésie niveau 2 (Pro).

Points faibles

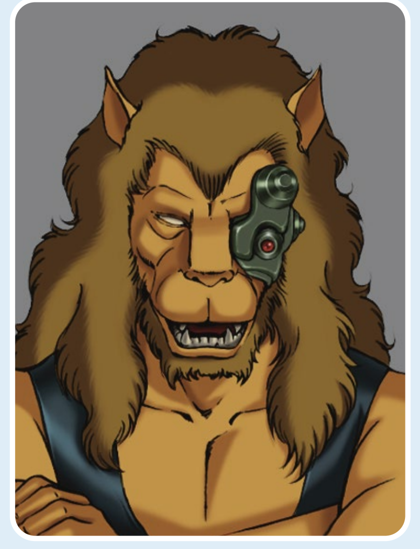
- **Capacité spéciale** : Obligation de ponctionner 1 point de Santé sur un être vivant toutes les 12 heures pour ne pas subir l'état Affamé.
- **Gueule/Sex-appeal**





LES HOMMES-LIONS

Ordre : Mammifères omnivores.
Description : Les Hommes-Lions sont des individus de taille humaine, voire plus imposante, dont la nature est semi-humaine et semi-féline. Ils ressemblent donc à des lions anthropoïdes. Généralement puissamment bâtis, ce sont souvent des êtres au courage sans faille, à la rage sans pareille et au charisme à couper le souffle. Selon les secteurs galactiques où on les trouve, leur pelage peut prendre presque toutes les teintes. On a même découvert une espèce dont la couleur changeait selon le climat et les saisons, allant jusqu'à s'adapter au paysage. L'espérance de vie moyenne d'un Homme-Lion est d'environ cent cinquante années terrestres. On note une seconde Race féline, assez proche des Homme-Lions, et dont on ignore le nom. Assez peu répandue, elle partage des caractéristiques similaires avec eux.
Mœurs : Organisés en groupes de quelques individus, les Hommes-Lions ont développé une civilisation tribale semblable à celle des Indiens d'Amérique. Dans cette caste, chacun voit sa tâche définie au sein du clan. Le Chef de Meute dirige la tribu, le Chamane interprète les rituels sacrés, l'Ancien fait office de guide spirituel, et les épouses fournissent la sagesse. Les derniers membres sont des guerriers. Ceux-ci doivent chasser, trouver de la nourriture, mais également protéger la meute en cas de conflit. Basée sur l'honneur et l'ancienneté, cette organisation ne laisse que peu de place aux jeunes Lionceaux. Il est donc fréquent que ceux-ci quittent leur foyer pour courir les routes spatiales, au risque d'être parfois pourchassés par les leurs. Ne pouvant se défaire de leurs racines félines (et parfois abandonnés



dès la naissance comme les individus de Race albinos), de nombreux Hommes-Lions sont devenus des Chasseurs de Prime, des Mercenaires ou autres individus dangereux. À la différence de leurs ancêtres, ceux-ci n'hésitent pas à se faire cybernétiser le cas échéant, et ne rechignent pas à utiliser la technologie moderne.
Représentants : **Leo**, un albinos qui fait son apparition lors de la recherche des lingots d'or du Mont Kagero, est le représentant le plus célèbre de cette Race. De nombreux autres Hommes-Lions, souvent des mercenaires, apparaissent dans divers recoins galactiques, du royaume de Shiva aux troupes de la Légion étrangère de la Guilde, stationnées sur Mahadorma.

Consignes de création

Points forts

- **Punch** ✪, **Réflexes**
- **Fourrure** : Pas de perte de Fatigue due aux conditions météorologiques.

Points faibles

- **Gueule/Sex-appeal**

LES HOMMES-OISEAUX

Ordre : Mammifères omnivores.

Description : Tous les Hommes-Oiseaux ont une forme semi-oiselière et semi-humanoïde. Réputés pour leur vélocité galactique, les Donaldiens sont un peuple fier, combatif, et déterminé. Bien qu'ayant jadis la possibilité de voler, la pollution atmosphérique qui règne désormais sur leur monde a privé peu à peu les jeunes générations du rêve d'Icare. Aujourd'hui, les Hommes-Oiseaux ont tous perdu cette faculté, car leurs ailes se sont atrophiées au fil d'éons d'évolution. Transformés en humains à visage d'oiseau, ils vivent en moyenne cent vingt années terrestres. Ils demeurent l'une des races les plus importantes des Galaxies unies.

Mœurs : Les Donaldiens, très fiers d'appartenir à la même espèce, se déplacent souvent par troupes de plusieurs individus qu'ils appellent leurs frères. N'aimant pas les autres races de l'Univers Zéro, ils vivent généralement en autarcie, quoique certains représentants apprécient la compagnie d'autres aventuriers. Pour eux, l'honneur et la famille sont deux des principales coutumes à respecter pleinement. On sait ainsi qu'ils feraient tout ce qui est en leur Pouvoir pour venger un proche ou un ami, fut-il criminel ou mercenaire. À part les humains, qu'ils tolèrent, les natifs de Kanardoz ou du royaume d'Emar sont assez hautains, voire méfiants envers les autres races. Précisons également que ce sont souvent d'excellents joueurs de Rugball, et de redoutables combattants qui utilisent leur agilité pour survivre. Les Donaldiens ne sont pas pour autant d'épaisses brutes à la recherche de la gloire, et on compte de nombreux représentants dans tous les secteurs d'activité connus (de l'artiste au scientifique).



Représentants : Les représentants les plus célèbres de cette Race sont d'émérites joueurs de Rugball. Nommés **Getck**, **Sando** et **Gaera**, ces trois Donaldiens firent tous partie de l'équipe Z du grand stade de Raloo. On peut également citer **Jake**. De petite taille et doté d'oreilles pointues, surmontées d'une épaisse chevelure blanche, ce sinistre Donaldien est régulièrement engagé pour des missions dangereuses qui requièrent ses dons d'expert en explosifs. Il participa notamment à la recherche du trésor du roi Shiva. Enfin, **le sergent Rock** (membre de la Légion étrangère) est un Donaldien au cou légèrement allongé qui ne possède que trois doigts griffus à chaque main.

Consignes de création

Points forts

- **Réflexes** ✪
- **Alliés – Famille** : Au choix : 1d6+1 Hommes de Main ou 1 Acolyte.

Points faibles

- **Gueule/Sex-appeal**



LES HUMAINS

Ordre : Mammifère omnivore

Description : La Race humaine est originaire de la planète Terre. Les individus mesurent en moyenne 1m70. Leur poids s'avère variable en fonction des individus de sexe mâle ou femelle, mais oscille entre 50 et 70 kg. Précisons au passage que l'ADN de la Race humaine est très adaptable et leur a permis entre autres de se métisser avec les Mastodontes pour donner des individus de taille gigantesque, bien au-delà de ces standards. La couleur de peau des humains varie du blanc (une teinte rosée qu'ils appellent « blanc ») au noir et leurs cheveux vont du blanc (pour les individus âgés) au noir. Ne vous fiez toutefois pas à ces teintes typiques de l'espèce, car les femmes humaines colorent souvent leurs cheveux : vert, bleu, rose. Toutes les teintes semblent convenir à leurs délicats visages. Si les hommes sont relativement musclés en fonction des individus, les femmes humaines ont la réputation d'être les plus belles de l'univers, notamment celles qui proviennent de Vénus.

Mœurs : Les humains sont sûrement le peuple le plus sociable et le plus adaptable des Galaxies unies. C'est aussi l'espèce la plus répandue, et ce, quel que soit le NT des planètes où on les trouve, qu'elles soient Fédérées ou non, modernes ou médiévales. À ce titre, on peut avancer qu'au moins de manière démographique, l'humanité domine le reste de l'univers. Cette profusion d'humains a généré chez eux des goûts divers et éclectiques. De fait, on retrouve ses représentants dans toutes les professions possibles et imaginables (du pilote chauffeur de taxi interplanétaire au policier intersidéral). Notons d'ailleurs à ce sujet que les humains sont assez cartésiens et leur tendance à dissocier le bien du mal (sans forcément en comprendre toutes les nuances) fait qu'on les retrouve régulièrement du côté de la Guilde des pirates ou de la Police.



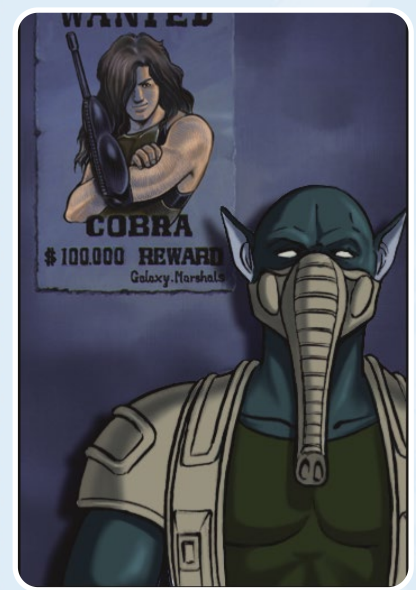
Représentants : Il y a de nombreux représentants de l'humanité dans l'Univers Zéro. On peut citer quelques individus phares (mais pas forcément originaire de la planète Terre) comme **Cobra**, **Vigoro** (un ingénieur brillant), le **Professeur Magellan**, (sans doute le plus grand médecin de l'univers), **Utopia More** (une archéologue née sur Mars) ou encore **Miss Madoo** (une voyante aux dons certains) et **Shéhérazade** (la gardienne du palais du temps).

Consignes de création

Les Héros humains gagnent **5 XP supplémentaires par aventure** complète vécue.

LES JUPITÉRIENS

Ordre : Mammifères omnivores.
Description : Les Jupitériens sont de type anthropoïde, la couleur de leur peau est de teinte verdâtre et leurs iris sont souvent blêmes, sans pupille apparente. Le crâne rasé, dénués de poils, les Jupitériens portent tous une trompe qui leur permet de respirer et arborent des oreilles pointues. Leur espérance de vie est d'environ cent cinquante années terrestres. Mâles comme femelles sont dotés d'une force herculéenne. En dépit de générations successives de colons sur Jupiter et de vagues de métissages avec d'autres peuples, les Jupitériens actuels bénéficient des mêmes caractéristiques physiques que leurs ancêtres.
Mœurs : De prime abord, les Jupitériens peuvent sembler hautains et fiers, voire extrêmement pessimistes ou sûrs d'eux-mêmes. Cela résulte de la situation politique instable de leur monde, et du fait qu'ils ont dû apprendre à se battre durant les guerres successives qui ont endeuillé leur planète mère. Ces conflits et situations critiques ont fait d'eux de féroces guerriers adeptes du *carpe diem*, même si cela consiste à braquer une banque avant d'aller tout dépenser à Las Vegas. D'un tempérament sociable, on trouve des Jupitériens sur la quasi-totalité des mondes fédérés. Ils fraternisent souvent avec des desperados et ont la fâcheuse manie de se vêtir quasiment tous de la même façon, ce qui les rend difficilement reconnaissables pour un étranger. Tout comme les Canards ou les humains, les Jupitériens figurent parmi les races les plus emblématiques. Pas un saloon, une prison ou un spatioport sans un Jupitérien en train de palabrer ou de chercher des noises aux autres.



Représentants : On ne note aucun représentant véritablement célèbre, mais les Jupitériens sont partout. Des tréfonds de Rafus, où Heth se promène avec deux complices, prêts à faire un carton à la première halte, au Blue China, où un autre semble attendre le retour de Cobra, accolé à une vieille affiche. On en retrouve même un dernier, captif du Sand Rook des Sodès, rageant sur le fait qu'en dépit de sa force herculéenne, il est incapable de plier les barreaux de sa cellule pour s'enfuir.

Consignes de création

Points forts

- **Punch** ❂
- **Capacité spéciale – Trompe filtrante :** Si un Héros jupitérien inhale un gaz nocif, lancez 1d6 : sur 5 ou 6, le gaz est filtré par la trompe.

Points faibles

- **Gueule/Sex-appeal**





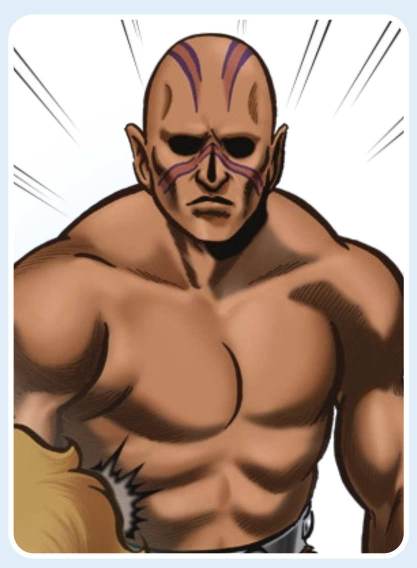
LES LYCANTOS

Ordre : Mammifères omnivores

Description : Les scientifiques ont regroupé un nombre considérable d'espèces sous le terme Lycantos. On retrouve donc différents individus de forme anthropoïde (avec des fourrures de diverses couleurs et des caractéristiques similaires). Leur tête s'apparente à diverses espèces de canidés : loup, chien, renard et autres. Certaines d'entre elles peuvent même courir à quatre pattes, ce qui les rend relativement véloces. Une forme très rare de canidé est même couverte d'une armure métallique (à la manière d'un robot). Seul leur visage paraît ne pas être aussi bien protégé que le reste de leur corps.

Mœurs : Les Lycantos sont des êtres aussi sociables que les humains. On les retrouve dans quasiment tous les corps métiers et sur tous les mondes. Les Canidés (sûrement originaires du royaume d'Escarp où vivent de multiples races animales devenues métalliques) sont généralement orientés vers les professions martiales. D'ailleurs, il n'est pas rare de les retrouver à la tête d'une milice ou dans les rangs de la Légion étrangère. Naturellement doués pour le combat, les Canidés inspirent une telle confiance à ceux qui servent sous leurs ordres qu'ils sont souvent des leaders d'exception. Certains xénobiologiques affirment (sûrement à juste titre) que les membres de cette Race pourraient avoir subi une métamorphose d'ordre mystique. Depuis cette mutation, ils arborent une armure lourde en métal organique (ou *live metal*) qui fait partie intégrante de leurs corps.

Représentants : On rencontre de nombreux Lycantos dans l'Univers Zéro originel (mais aussi dans les mondes miroirs). **Le sergent Iron Bull**, un Canidé (avec un bras équipé



d'un canon) dirige une escouade de la Légion étrangère. Sous ses ordres, on retrouve des Lycantos (dont certains à tête de loup). D'autres Canidés apparaissent également dans le territoire de Genbu-Ki au Royaume d'Escarp aux côtés d'autres animaux métalliques (Reptiliens, Homme Lions…). C'est sans doute dans cet endroit en guerre contre les Démons que seraient nés les représentants ferreux de ce peuple.

Consignes de création

Points forts

• **Punch**, **Réflexes**

• **+ 1 Spécialité**, au choix : Soins par les plantes, Chasse, Dressage d'animaux.

• **Fourrure** : Pas de perte de Fatigue due aux conditions météorologiques.

• **Protection : 1** (*live metal* uniquement)

Points faibles

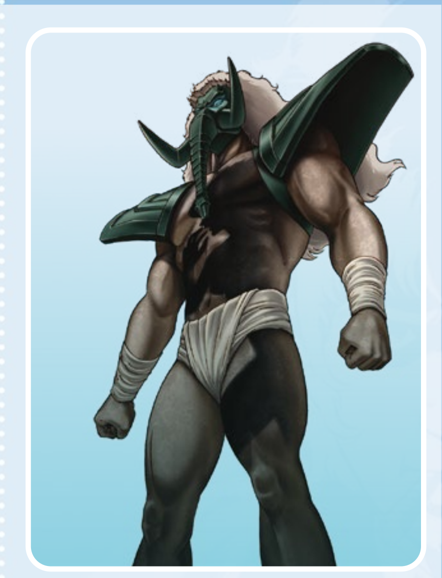
• **Gueule/Sex-appeal**

• **Némésis - Tribu** : Au choix : 1d6+1 Hommes de Main (Guerriers), ou 1 Acolyte (Chamane/Sorcier).

• **Réflexes -2** (Ordre d'initiative, *live metal* uniquement).

LES MASTODONTES

Ordre : Mammifères omnivores.
Description : Les Mastodontes sont de type humanoïde et leur peau est souvent de couleur pâle ou foncée, parfois même bleue. Ils sont généralement puissamment bâtis et très massifs, mais comme pour toutes les races, il y a aussi quelques exceptions. Les individus, hommes ou femmes, mesurent en moyenne 1,70 à 2 mètres, pour un poids d'environ 300 kilos. Leur peau est très dense, et leur physionomie possède quelques similitudes avec celle des mammifères périssodactyles de la planète Terre. Leur force et leur endurance sont généralement considérables. Leur espérance de vie est d'environ cinquante années terrestres. Ajoutons également que certains Mastodontes sont le fait de croisement entre humains et Mastodontes. D'ascendance humaine, mais doté de gènes récessifs, cet héritage génétique les transforme en aberrations à la force herculéenne et à la taille impressionnante dès leur puberté.
Mœurs : Les Mastodontes ne sont pas tous à proprement parler des brutes épaisses. Bien qu'ils soient souvent silencieux, certains d'entre eux ont développé une certaine philosophie selon laquelle ils estiment qu'un adversaire qui a réussi à les blesser physiquement est suffisamment idiot pour avoir le droit de mourir. Qu'il s'agisse des hommes ou des femmes, particulièrement musclés et impressionnants, les Mastodontes affectionnent donc naturellement les occupations où ils peuvent utiliser leur aspect imposant, comme les Jobs de Porte-flingue, joueur de Rugball ou Policier. Certains ont choisi une carrière de gangster, voire ont rejoint les rangs de



la Légion Étrangère de la Guilde. On ne trouvera que rarement des professeurs, des scientifiques, ou des artistes parmi eux.
Représentants : Le plus célèbre des Mastodontes est sans doute **Palmas**, l'un des compagnons de **Cobra**. En plus de sa taille et de sa force, il est doté d'une résistance considérable aux dommages. Il porte également des tatouages, en signe de respect pour ses ancêtres et sa tribu. Deux autres représentants, dotés de gènes humains, sont **Zack Simon** (alias **Rick Blue**), l'un des joueurs de l'équipe Z du grand stade de Raloo, et **Gelt**, un joueur prestigieux de l'équipe vedette des Saxons rouges. On peut également citer **King**, le roi de Shiva.

Consignes de création

Points forts

- **Punch** ✪
- **+1 Spécialité** au choix dans un Job ayant un rapport avec le combat.

Points faibles

- **Gueule**/**Sex-appeal**, **Réflexes** et **Intellect**.



LES MÉTAMORPHES

Nom d'origine : Les natifs de Frégolus.
Ordre : Amibes humanoïdes multicellulaires et omnivores.
Description : Le peuple des Mirages, ou les Métamorphes comme les appellent les xénobiologistes, sont de type humanoïde. Rien ne les distingue des êtres humains, que ce soit en taille, poids ou morphologie. Toutefois, ce serait se tromper sur leur véritable nature, car même si leurs schémas mentaux paraissent exactement identiques, le peuple des Mirages est une Race d'amibes multicellulaires aux Pouvoirs étonnants. Frégolus, leur planète natale, ayant été détruite par l'empereur Salamandar, les données concernant leur espérance de vie ont été irrémédiablement perdues.
Mœurs : Pendant des années, les incroyables facultés de mimétisme des Métamorphes leur ont permis de vivre secrètement au sein des Galaxies unies (tout en préservant le secret de l'emplacement de leur monde). Si besoin était, et pour cacher leur existence, leurs agents spéciaux n'hésitaient pas à s'introduire dans une organisation avant d'en abattre ou singer les principaux dirigeants pour les remplacer dans leurs fonctions. Ceci jusqu'à ce que Salamandar, l'empereur de la Guilde, n'apprenne leur existence et décide de mener de vastes opérations militaires pour les exécuter un à un. Il a fini par localiser puis détruire Frégolus, tuant ainsi la quasi-totalité des représentants de ce peuple. Aujourd'hui, il ne doit rester qu'un ou deux survivants de par le cosmos. De fait, cette Race est limitée à **un seul représentant par groupe de joueurs**.
Représentants : Le représentant le plus célèbre du peuple des Mirages est



Canos, alias **Dog Savalas**. Non content d'avoir fait partie de l'équipage de Cobra, on dit de lui que c'est sans doute le plus grand pistolero qui ait jamais existé. Son habileté au revolver est telle que Cobra lui-même affirme que **Canos** le surclasse. Capable de changer ses traits physiques, sa couleur de peau, sa voix, son sexe, il peut également se transformer en divers animaux (chat et aigle notamment). Il peut même simuler la mort, des blessures ou des maladies. S'il est l'un des derniers représentants du peuple des Mirages, **Dog Savalas** est sûrement le plus habile dans l'utilisation de ses Pouvoirs.

Consignes de création

Points forts

- **Psyché** ✪
- **Pouvoir Psy - Polymorphie** : Adopte l'apparence de n'importe quel humanoïde pour 1d3 heures par point de Fatigue permanente encaissé. Dois impérativement reprendre son apparence normale pendant 30 tours (5 minutes) entre deux polymorphies. En cas de Complication (6), l'apparence comporte un défaut (à l'appréciation du Maître).

Points faibles

- **Némésis – Grand Vilain** : pourchassé à travers la galaxie par Salamandar et la Guilde.

LE PEUPLE DE VÉGA

Ordre : Mammifères omnivores.
Description : Les habitants de Véga sont de type humanoïde jusqu'à ce qu'intervienne le temps de la Chrysalide. Avant cette période, ils sont recouverts d'une armure de métal organique qui enveloppe entièrement leur anatomie et les protège de façon efficace contre les attaques extérieures. Ensuite, ils perdent leur enveloppe protectrice et prennent leur véritable apparence oiselière avec de longues et superbes ailes blanches. Sous cette forme, ils ont une couleur généralement nacrée. L'inconvénient majeur de cette mutation est qu'ils ne peuvent survivre que durant six heures après ce stade. Leur espérance de vie n'est que de quarante années terrestres, au terme desquels survient la Chrysalide.
Mœurs : Les gens de Véga sont des êtres sages, mystiques et très posés. Ils entretiennent une philosophie animiste, très différente de celle des humains, mais pas détachée de la technologie spatiale dans laquelle ils sont passés maîtres. Si leur changement morphologique signifie la mort pour eux, ils y voient une seconde naissance, et cette métamorphose nécessaire à leur processus de vie ne les effraie pas. Le temps du changement ne représente que l'ultime étape pour réparer ses erreurs passées. Pour eux, ce moyen d'élévation spirituel constitue une façon unique de porter un dernier regard sur les choses d'ici-bas. Précisons que c'est un peuple qui n'accorde pas d'importance aux arts, mais qui demeure particulièrement attaché à préserver son habitat. Jusque 2998, le peuple de Véga possédait également la flotte la plus rapide, la plus puissante et la plus dangereuse des



Galaxies unies
Représentants : **Torno**, l'un des meilleurs amis de Cobra et commandant en chef de la flotte militaire de Véga. Pour avoir décidé d'accueillir Cobra sur son monde afin de le protéger de la Guilde des pirates, celle-ci mettra sa tête à prix. Après plusieurs années de lutte, elle finira par transformer une planète paradisiaque en un champ de ruines. Si de nombreux habitants de ce monde ont été tués ou vendus comme esclaves, il reste encore quelques natifs qui n'ont pas courbé l'échine, ou qui ont fui pour rejoindre un petit groupe d'aventuriers. Seul le Dragon de Crystal, un artefact mythique, permettra de restaurer l'équilibre écologique de Véga...

Consignes de création

Points forts

- **Psyché** ✪
- **Capacité spéciale - Armure corporelle** : 1 point de protection (avant Chrysalide).
- **Capacité spéciale - Ailes** : Vol durant six heures maximum, avec possibilité de porter un personnage (après Chrysalide).

Points faibles

- **Capacité spéciale - Armure corporelle** : Réflexes en point faible (avant Chrysalide).



LES REPTILIENS

Ordre : Reptiles (régime alimentaire varié).
Description : Les Reptiliens sont d'une physionomie semi-saurienne et semi-humaine. La couleur de leur peau écailleuse varie selon les espèces, les xénobiologistes en ayant dénombré sept : certaines sont venimeuses ou envoient un gaz acide innervant, d'autres sont sveltes et très agiles, et d'autres sont particulièrement massives. Ils mesurent en général de 1,20 à 2,20 mètres, pour un poids relativement faible du fait que leurs os soient poreux et donc très légers. Ne vous fiez toutefois pas à leur poids plume car ils sont dotés d'une force herculéenne. Les Reptiliens vivent cent cinquante années terrestres et sont réputés pour survivre aisément dans des enfers de sable brûlants tels que celui de Zados.
Mœurs : Les Reptiliens sont présents dans tous les secteurs d'activité, et plus particulièrement dans des arènes de combat ou les services de sécurité. De nombreuses études comportementales démontrent que leur nature profonde serait plutôt cruelle et vindicative. Les scientifiques pensent qu'il s'agirait d'une réminiscence de leurs antécédents sauriens. Certains Reptiliens sont plutôt individualistes, tandis que d'autres ont trouvé leur équilibre au milieu des autres races des Galaxies Unies. Un comportement type difficile à cerner mais qui demeure toujours très impulsif.
Représentants : **Zahora**, le marchand d'esclaves (dont les ancêtres possédaient des Pouvoirs comme l'Invisibilité et l'Intangibilité). On note d'autres spécimens comme les **Gerdiens** (plutôt résistants et forts, natifs de mondes arides et sablonneux comme Zados), les **Caméléons** (qui peuvent se fondre dans le paysage), ou les **Mégariens** comme **Morton** (qui portent une carapace comme les tortues, mais qui



sont incapables de se redresser quand ils tombent sur le dos), sont parfois membres de la Légion Étrangère de l'Espace.

Consignes de création

Points forts

- **Capacité spéciale – Écailles** : 1 point de protection.

+ l'une des capacités suivantes, au choix :

- **Venin** : Test de Réflexes, inflige l'état Sonné (gaz/crachat innervant) pour 1d6 tours, ou la perte de 1 point de Santé (jet d'acide).

Coût : 1 point de Fatigue/utilisation.

- **Caméléon** : Peut devenir invisible si immobile.

Coût : 1 point de Fatigue/2 tours.

- **Carapace** : 6 pts de protection. Une Complication (6) sur un test de Réflexes implique l'état Paralysé jusqu'à ce que l'on aide le Héros à se relever. Protection nulle durant ce laps de temps (ventre à découvert).
- **Punch**

Points faibles

- **Gueule/Sex-appeal**
- **Interdiction** : Initiative en phase de sang-froid (phase de Sang chaud uniquement).

3. DISTRIBUER LES POINTS DE GÉNÉTIQUE

Les **Attributs** constituent l'ossature des personnages. Ce sont leurs spécificités naturelles, tant physiques que mentales ou spirituelles, issues de leur patrimoine génétique. Ce sont les bases sur lesquelles ils vont s'appuyer pour interagir avec l'univers du jeu. Il y a cinq Attributs qui couvrent tous les aspects intéressants et nécessaires pour définir son Héros de l'Espace.

Les 5 Attributs d'un Héros sont :

- Le **PUNCH**,
- Les **RÉFLEXES**,
- La **GUEULE** ou le **SEX-APPEAL** (le 1er pour les hommes,le 2ème pour les femmes)
- L'**INTELLECT**,
- La **PSYCHÉ**.



Lady

La valeur de ces Attributs est calibrée en fonction des standards de la Race humaine afin d'être plus significative pour les joueurs. Elle peut varier donc selon la Race du Héros, mais généralement elle se situe dans une fourchette de 0 à 6 points, 0 étant le minimum concevable pour agir (en dessous, on considère que le Héros est affligé d'un handicap notoire ou sévère) et 6 le maximum possible du développement pour un humain (à partir de 7 points, on estime que l'Attribut est hors norme et qu'il doit se justifier par un équipement cybernétique, un artefact de Super-science, une capacité magique ou une caractéristique raciale extra-terrestre). La norme - chez un citoyen humain lambda - se situe entre 1 (peu dégourdi) et 2 (apte).

Que signifie la valeur d'un Attribut ?

-2 : Handicap sévère
Personne assistée.
Se fatigue doublement au moindre effort et en parle encore six mois après.

-1 : Handicap notoire
Personne semi-assistée.
Se fatigue doublement au moindre effort et râle pendant des jours.

0 : Fragile
Très faible (enfant ou vieillard), à surveiller.
Se fatigue au moindre effort en râlant.

1 : Passable
Autonome, apte pour des tâches basiques.
Se fatigue et gémit vite.

2 : Dans la norme
Parfaitement apte.
Supporte quelques efforts sans trop gémir.

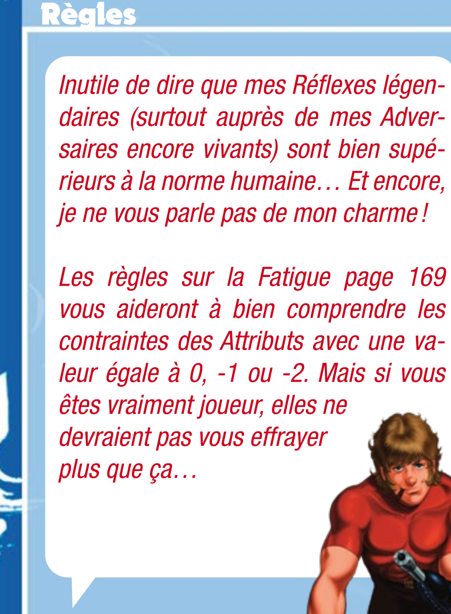
3 : Avantagé
Présente certaines facilités.
Supporte l'effort sans broncher.

4 : Supérieur
Attribut bien développé.
Supporte l'effort prolongé d'un air détaché.

5 : Doué
Attribut supérieur.
Supporte l'effort soutenu, un sourire en coin.

6 : Surdoué
Incroyablement fort.
Supporte l'effort extrême en racontant des blagues.

7 & + : Surhumain
Capacité hors norme.
Baille d'ennui pendant l'effort extrême.



Inutile de dire que mes Réflexes légendaires (surtout auprès de mes Adversaires encore vivants) sont bien supérieurs à la norme humaine… Et encore, je ne vous parle pas de mon charme !

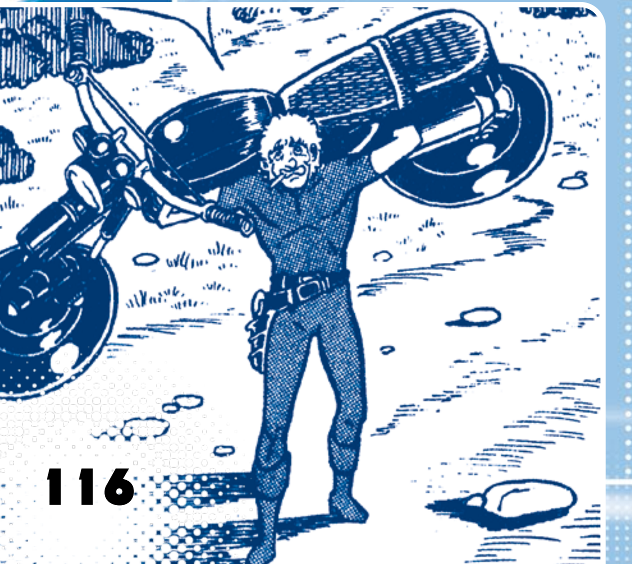
Les règles sur la Fatigue page 169 vous aideront à bien comprendre les contraintes des Attributs avec une valeur égale à 0, -1 ou -2. Mais si vous êtes vraiment joueur, elles ne devraient pas vous effrayer plus que ça…

Cobra

Voyons maintenant quelles sont les applications concrètes de ces Attributs :

Le PUNCH

Il représente à la fois votre force, votre résistance et votre forme physique en général. Cet Attribut est utile pour défoncer une porte, briser des liens, courir avec une jolie fille en détresse sur ses épaules, sauter par-dessus un ravin, décocher un uppercut dans les gencives d'un Adversaire, survivre à un match de Rugball…



Les RÉFLEXES

C'est votre réactivité, votre précision et votre agilité. Utile pour esquiver un tir en effectuant un superbe jeu de jambes, tirer avec un Colt, conduire une Airbike, rattraper au vol une balle de Rugball, manipuler le câblage d'un explosif, jongler avec une cassette numérique, faire les poches d'un garde avec un sourire nigaud…

Avoir de la Gueule ne signifie pas forcément être beau gosse ou braillard comme moi. Un personnage avec une sale trogne balafrée ou silencieux comme une tombe peut avoir une forte influence sur son entourage.
Si jamais vous croisez l'ombre de ce maudit Salamandar, vous comprendrez de quoi je parle...

Cobra

La GUEULE

Réservé aux personnages masculins, c'est à la fois le charisme, la force de votre ego, votre attirance magnétique, votre aplomb, votre apparence physique… Bref, tout ce qui sert à faire tomber les filles à vos pieds ou impressionner vos Adversaires.

Le SEX-APPEAL

Réservé à la gent féminine, il représente à la fois la beauté, la perfection des courbes, la grâce, le charisme et la sensualité. C'est votre capacité à séduire un homme et à le mener par le bout du nez, distraire un garde, convaincre un pirate de ne pas vous torturer (quel gâchis ce serait !), briller en société ou vous faire obéir comme une dominatrice très sévère...

Choisissez la fiche de personnage qui correspond au genre de votre Héros. Celle du genre masculin comprend l'Attribut Gueule, et celle du genre féminin, le Sex-appeal. S'il est asexué, conservez celui qui se rapproche le plus de son apparence physique.
Les personnages féminins issus d'une Race extraterrestre ou magique, dont l'apparence serait trop « bizarre », ne peuvent pas prétendre avoir du Sex-appeal parce que cet Attribut reste tout de même l'apanage d'une certaine sensualité. Bien sûr, on pourrait très bien philosopher des heures sur cet argument sexiste, mais vu que ce jeu m'est dédié, autant qu'il respecte mon bon goût en la matière…

Cobra

L'INTELLECT

Il représente à la fois la vivacité d'esprit, la capacité analytique et la somme des connaissances. Cet Attribut est utile pour comprendre le fonctionnement d'un mécanisme, mémoriser un plan ou se souvenir d'un détail, agir avec sang-froid, déceler une tentative de manipulation lors d'un discours et de faire preuve de vigilance pour percevoir les choses suspectes...

La PSYCHÉ

Cet Attribut représente à la fois l'intuition, la perception et le sixième sens, la force mentale et la volonté. Cet Attribut est utile pour déceler un danger *in extremis*, enclencher un Pouvoir psychique ou magique, manipuler certains artefacts de Super-science, faire des rêves

Répartissez 15 points de génétique entre vos cinq Attributs *avec un minimum de 0 et un maximum de 6.*

- **de 1 à 5**, chaque point d'Attribut coûte 1 point de génétique,
- **à partir de 6**, chaque point d'Attribut coûte 2 points de génétique.

Cette règle s'applique à la lettre si vous choisissez d'incarner un Héros humain. Par contre, si vous préférez l'une des autres races jouables, suivez les **consignes de création** indiquées à la fin de chacune des descriptions de Races.

Options

- vous pouvez préférer une **répartition semi-libre** et distribuer les valeurs suivantes entre vos Attributs : 5, 4, 3, 2 et 1.

- vous pouvez **réduire un Attribut à -1 ou -2** pour récupérer 1 ou 2 points de génétique afin d'augmenter d'autres Attributs. Une telle valeur négative doit être justifiée par un handicap sévère : jambe de bois (Punch ou Réflexes), amnésie (Intellect), balafre (Sex-appeal), tête-en-l'air (Psyché)... Il devra obligatoirement être attribué à l'un des **points faibles** stipulés dans les consignes de création.

Lady

Lorsque vous choisirez la Race de votre Héros, vous devrez prendre garde à suivre les consignes de création stipulées dans sa description. En effet, elles vous demanderont certainement de répartir les points de génétique en respectant



la cohérence de ses caractéristiques raciales, à savoir ses **points forts** et ses **points faibles** ; allouez librement (sous l'œil vigilant du Maître tout de même, sait-on jamais, une erreur est si vite arrivée…) **plus de points de génétique aux** Attributs désignés comme **points forts**, et **moins de points de génétique** aux Attributs désignés comme **points faibles**. La diversité entre les individus au sein d'une même Race est telle qu'imposer des règles strictes à ce sujet serait superflu. Laissez-vous guider par votre bon sens et votre inspiration.

***Par exemple** : les Cyclopes sont tous très grands et très forts, mais certains le sont plus que d'autres. On estime alors que le Punch d'un Cyclope « dans la norme » devrait varier sur une fourchette de 7 à 9 points, que celui d'un Cyclope particulièrement faible pourrait n'être « que » de 6 points, et que celui d'un Cyclope qui serait une prodigieuse force de la nature (pour les standards de sa Race) pourrait être de 10 ou 11 !*

La formule pour devenir un Héros de l'Espace n'est pas une science exacte, la chance (aux dés) et vos choix ont aussi leur rôle. Ce sont vos actes qui feront de vous une Légende, pas l'optimisation de vos capacités, même si « ça aide un peu ».

Certaines Races autorisent des Attributs de 7 et plus.
Lorsque c'est le cas, ceci est signalé dans les consignes de création d'une Race par un ✪ à coté de l'Attribut concerné.
Les points de génétique non alloués sont perdus.

Lady

4. LE GENRE

Les Terriens dominant la Galaxie, la plupart des personnages de l'Univers Zéro sont constitués de membres du genre masculin ou féminin. C'est binaire, certes, mais propre aux codes de l'oeuvre. Toutefois, dans un univers aussi vaste, on peut considérer que pour les plus étranges spécimens, ou les plus évolués, selon comment l'on perçoit les choses, la notion de genres bien distincts n'existe tout simplement pas. Leur mode de reproduction xénobiologique s'affranchit de tous rapports sexués au bénéfice d'autres types de rapports.

Choisissez ou tirez au hasard votre genre.

LANCEZ 1D6

- **1 et 2** = **Genre masculin**.
- **3 et 4** = **Genre féminin**.
- **5** = **Intersexué** (les deux genres)
- **6** = **Asexué** (aucun genre)

Note : Les Guerriers Sodès et les droïdes sont forcément asexués.

*Les personnages **asexués** ne présentent pas de signes extérieurs d'appartenance à un genre ou l'autre. Exemple: un droïde autocuiseur ou certains extraterrestres non humanoïdes.*
*Les personnages **intersexués** ont une apparence ambivalente, dite androgyne, avec un mélange de signes extérieurs ou comportementaux issus des deux genres.*
Enfin, une entité non genrée peut se doter d'attributs genrés, comme c'est le cas pour ma sublime Lady. Au final, ce qui compte dans ce jeu, c'est l'apparence désirée.

Cobra

5. LES JOBS

(La liste des Jobs et leur description démarrent page 124)

Qu'est-ce qu'un Job et une carrière ?

La carrière de votre Héros synthétise son parcours professionnel, l'ensemble des activités notoires, appelées ici **Jobs**, et à travers lesquelles il a gagné sa vie ou volé celle des autres.

Un Job est aussi un excellent moyen pour se forger rapidement une identité propre auprès des autres habitants des Sept Galaxies : Pirate, ex-Champion de Rugball ou Policière de l'Espace, on voit tout de suite à qui l'on a affaire, même si les apparences sont parfois trompeuses...

Par exemple, moi, Cobra, je suis surtout célèbre pour être un redoutable Pirate de l'Espace, voilà pourquoi certains se méfient de moi ou me craignent. Pourtant, ceux qui me connaissent bien savent que je ne suis pas si cruel, et que je donnerais ma vie pour sauver celle de mes amis. Mais mes expériences dans des Jobs aussi peu recommandables que Pirate et Voleur m'ont collé une image de vaurien à travers toute la galaxie.

Un gentil vaurien pour les gentilles filles ceci dit…

Cobra

On dénote principalement **deux types de carrières** : celle du **bourlingueur** qui, au gré des opportunités ou de son humeur, aura exercé différents Jobs en acquérant des savoir-faire divers et variés, ou bien, à l'opposé, celle du **spécialiste** qui s'est consacré à mener un seul et même Job au cours de toute sa carrière, faisant de lui un expert certainement reconnu par ses pairs, mais à la polyvalence limitée.

Ce ***GUIDE DU JOUEUR*** vous propose une trentaine de Jobs différents, donc logiquement largement de quoi varier les plaisirs et composer de nombreuses carrières différentes pour vos Héros.

La présentation de chaque Job comprend :

- **une courte description** pour vous donner un aperçu de l'occupation,
- **des suggestions de Spécialités**, à choisir dès le niveau 1 dans un Job (vous pouvez en inventer d'autres, à condition qu'elles soient cohérentes avec le Job et validées par votre Maître),
- **un bonus de Job**, effectif dès le niveau 3-Expert et,
- **un Challenge**, c'est-à-dire une sorte de mini-quête carriériste à réussir en cours de partie pour gagner des XP supplémentaires.





À la différence de nombreux autres jeux de rôle, le mien ne propose pas de liste de compétences individuelles arrêtée.
La pratique d'un Job sous-entend d'office un certain savoir-faire (déterminé par le niveau du Job) dans l'ensemble des compétences utiles et nécessaires à sa pratique.
On évite ainsi la profusion de termes et de chiffres au profit d'un seul intitulé : le ***nom du Job****, et d'une seule valeur : le* ***niveau du Job****.*

Quand on évoque le Job d'un Policier, on en déduit facilement qu'elles pourraient en être les compétences : traquer les méchants, chercher et analyser des indices, engager des courses-poursuites, réciter la loi sur le bout des doigts, s'entraîner au tir et aux arts martiaux pour appréhender les criminels…
Dans le même ordre d'idée, le simple fait de mentionner s'il est Amateur ou Expert donne un aperçu de son niveau de maîtrise et donc de son efficacité sur le terrain.

Cobra

Si l'ensemble des savoir-faire d'un Job est résumé à travers son **intitulé** et son **niveau de maîtrise** (ex : Pirate : 3-Expert), des **Spécialités** existent pour distinguer les Héros exerçant un même Job. Elles permettent de personnaliser un Job pour qu'il rende votre personnage vraiment unique en soulignant ses méthodes et techniques préférées pour parvenir à ses fins. Un Pirate pourrait être connu pour son habileté au pistolaser et un autre pour son baratin ou sa connaissance d'un secteur oublié de l'Univers Zéro.

Le niveau d'un Job s'échelonne de 0-Novice à 4-Maître.
(Voir tableau p121).

Vous avez 3 points de carrière pour acheter des Jobs et/ou augmenter le niveau de Jobs déjà obtenus.

1 point de carrière permet :
- d'acheter un Job au niveau 1-Apprenti,
- d'augmenter de 1 niveau un Job déjà acquis (de 1 à 2, ou de 2 à 3).

Vous pouvez donc mener une carrière avec l'une de ces trois formules :
- **trois Jobs** de niveau 1,
- **deux Jobs** : un de niveau 2 et l'autre de niveau 1,
- **un Job** de niveau 3.

On ne peut pas obtenir un Job de niveau 4-Maître dès la création. Ce niveau ultime ne s'obtient qu'avec des XP gagnés en cours de partie, et **pour un seul Job uniquement**.

Si vous tentez une action sans avoir un Job connexe, utilisez par défaut le niveau 0-Novice sur la Table Delta.

Autres règles concernant les Jobs :
- vous ne pouvez pas choisir de Spécialité dans un Job de niveau 0-Novice,
- vous ne pouvez pas profiter du bonus de Job avant le niveau 2-Pro,
- vous ne pouvez pas tenter un Challenge de Job avant le niveau 1-Apprenti.

Lady

On retrouve le niveau d'un Job sur la colonne de gauche de la **Table Delta** (page 167) pour définir les **Chances de Réussite** (ou CdR) d'une action. Il sert aussi à calculer certains **bonus de Job** et le nombre de Spécialités envisageables dans un Job donné.

NOTE: Le **niveau de maîtrise d'un Pouvoir** (ou d'un artefact de Super-science) fonctionne exactement comme un **niveau de Job**.

Lorsque vous combinez des Jobs dans une même carrière, veillez à justifier ce parcours et profitez-en pour définir une histoire personnelle qui soit cohérente et en phase avec le contexte de jeu. Bien sûr, il sera plus facile d'expliquer un cursus composé d'un seul Job, mais certains joueurs trouveront beaucoup plus excitant d'imaginer quels événements et rebondissements ont pu amener leur Héros à changer de Job. Laissez parler votre inspiration, mais ordonnez-là avec logique, votre Héros n'en sera que plus crédible et passionnant à jouer.

Niveaux de Job

Le tableau ci-dessous indique le nombre de Spécialités dans un même Job selon son niveau (à l'exception de celles obtenues par un bonus de Race ou un bonus de Job, qui viennent s'ajouter en plus), et si le bonus de Job et le Challenge sont accessibles.

Niveau	Spécialités	Bonus de Job
0-Novice	0	Non
1-Apprenti	1	Non
2-Pro	2	Oui
3-Expert	3	Oui
4-Maître	4	Oui







6. LES SPÉCIALITÉS

Une Spécialité donne de la couleur à un Job, apporte une spécificité au Héros qui alimente son *roleplay* et offre aussi un avantage technique non négligeable lors d'un test : la **Volte-face**.
Choisissez vos Spécialités parmi celles suggérées dans d'un Job, dans la liste générique (p.153), ou bien inventez-les vous-même, tant qu'elles restent cohérentes avec le Job concerné.

Une Spécialité permet de réaliser une **Volte-face**, c'est-à-dire d'**inverser les dizaines et les unités du d66** une fois qu'il a été lancé, si le résultat n'est pas satisfaisant, afin de transformer un Échec en Réussite Normale, ou une Réussite Normale en Réussite Héroïque.
(Explications détaillées dans le chapitre suivant)

Une Volte-face coûte **1 point de Fatigue.**

Vous pouvez choisir 1 Spécialité par niveau de Job à partir du niveau 1-Apprenti.
Un Apprenti (Niveau de Job 1) aura une Spécialité et un Expert (Niveau de Job 3), trois.
Vous pourrez acheter d'autres Spécialités grâce aux XP gagnés en cours de partie.

Lady

Exemple : *les Chances de Réussite (CdR) d'Akiko pour toucher une cible avec son fusil Sniper, une de ses Spécialités, sont de 34. Les dés lancés donnent 52. Le résultat est supérieur à 34, c'est donc un échec. Mais, grâce à sa Spécialité, elle peut faire une Volte-face et inverser les dizaines et les unités pour transformer le 52 en 25. 25 étant inférieur à 32, Akiko a finalement réussi à faire mouche malgré les bourrasques de vent qui ont failli lui faire manquer sa cible. Cet effort lui inflige 1 point de Fatigue.*

Notes sur les Spécialités Contact

Les **Contacts** sont des PNJ impliqués dans un milieu spécifique (pègre, police, science, show-business, etc.). Ils peuvent fournir une aide précieuse au Héros : un service, un renseignement, un objet…

À la création de votre Héros, si vous choisissez une Spécialité Contact, vous pouvez décider que :
1. la relation est déjà établie avant le début de la partie, vous précisez alors l'identité du Contact (qui c'est, dans quel milieu il évolue, bref ce qui peut aider à définir rapidement le type d'aide qu'il est susceptible d'apporter), ou,
2. qu'il s'agira d'un des PNJ que vous rencontrerez en cours d'aventure (avec l'accord du Maître), auquel cas vous laissez la nature du Contact vierge pour la déterminer lorsque la rencontre se fera. Il faut alors bien comprendre que tant que la nature du Contact reste vierge, vous ne pourrez pas l'utiliser.

Pour faire appel à un Contact, vous devez réussir un test de Gueule/Sex-appeal.

• **Réussite** : l'aide du Contact sera proportionnelle à la Qualité de Réussite (QR).
• **Échec** : le Contact n'est pas joignable ou ne peut pas rendre le service.
• **Échec avec Complication** (un 6 sur le d66) : le Contact se froisse et rompt la relation avec le Héros. La Spécialité

Contact devient vierge (on gomme son identité).

• **Catastrophe** (66 sur le d66) : le Contact est particulièrement vexé et énervé après votre Héros, il devient une Némésis de classe Homme de Main. Un Maître un peu taquin peut augmenter cette classe à Acolyte en dépensant 1 point de **Mauvaise Fortune**. La nature de la Spécialité Contact devient alors vierge (on gomme son identité).

Bonus de Job

Un **bonus de Job** est un avantage octroyé à partir du niveau 2-Pro. Si sa description précise qu'il faut « tester », faites un test sur la Table Delta avec l'Attribut qui convient à la situation et le niveau du Job testé (2, 3 ou 4).

S'il est également précisé que le bonus est utilisable **[niveau de Job]** abrégé **[NdJ]** fois, cela signifie pour toute la durée de l'aventure en cours. Un Expert (niveau de Job 3) pourra utiliser trois fois son bonus de Job durant toute l'aventure.

Challenges de Job

À partir du niveau 1-Apprenti, vous pouvez tenter le **Challenge** d'un Job pour remporter 1 ou 2 XP. Il s'agit d'une sorte de petite mission annexe et carriériste à accomplir, en rapport avec le Job. Vous pouvez tenter le Challenge d'un Job à chaque fois que l'occasion se présente, mais **vous ne pouvez pas empocher plus de 2 XP par Job et aventure de cette manière**. Lisez bien les consignes stipulées dans la description de chaque Job. Bien entendu, le Maître a toute latitude pour adapter et modifier à sa convenance les Challenges proposés, selon les aventures qu'il compte jouer. Il faut juste veiller à ne pas les rendre trop difficiles ou trop faciles à réaliser.

Liste des Jobs

La liste des Jobs proposée dans ce livre couvre l'essentiel des occupations des protagonistes rencontrés dans les aventures de Cobra. Ceci étant dit, rien ne vous empêche d'en inventer de nouveaux, avec l'autorisation de votre Maître et en respectant le format établi pour les décrire. Les Jobs et leurs Spécialités proposés ci-après sont globalement de grands clichés, mais ils ne doivent en aucun cas limiter votre imagination.

LISTE DES JOBS

- Archéologue
- Artisan
- Artiste
- Astromécanicien
- Chamane
- Chasseur de prime
- Chercheur d'or
- Contrebandier
- Danseuse
- Diplomate
- Ex-champion de sport
- Femme fatale
- Fils à papa (Gigolo)
- Instituteur
- Journaliste
- Mage
- Marchand
- Médium
- Mendiant
- Mercenaire
- Missionnaire
- Pilote
- Pirate de l'Espace
- Policier
- Porte-flingue
- Psioniste
- Ranger
- Scientifique
- Voleur



Lady

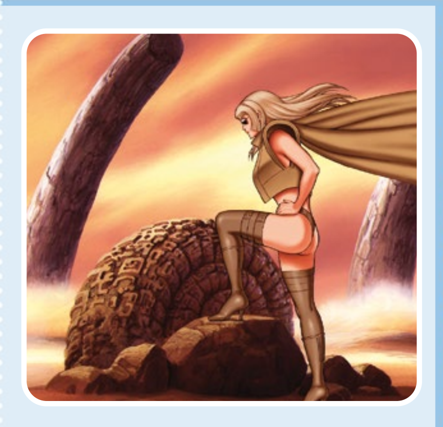


ARCHÉOLOGUE

Votre place n'est pas au guichet d'un musée, mais au cœur des jungles oubliées ou des déserts arides pour explorer les vestiges d'anciennes civilisations enfouis dans des mines ou des temples séculaires. Votre soif de connaissance et votre obsession à vouloir percer les mystères de l'univers vous poussent à braver de nombreux périls lors d'expéditions aux confins de la galaxie. Bien sûr, le trafic très lucratif de reliques vous mettrait à l'abri du besoin pour des siècles, mais vous avez trop de respect pour les choses anciennes, et, avouons-le, trop peur aussi des rumeurs de malédictions survenant lorsque l'on profane les temples qui ont été témoins de la naissance de l'univers. Le plus difficile finalement dans ce Job, c'est de convaincre les universités et les musées de financer vos fouilles et d'assurer votre protection en cas de pépin. Mais tant pis, vous assumerez vous-même tous les risques pour résoudre les mystères de la création.

Ce que vous savez faire

Étudier des manuscrits anciens, élaborer des thèses et trouver des points faibles dans celles de vos confrères, harceler l'administration pour obtenir des fonds, préparer une expédition et monter des fouilles. Vous savez également identifier et dater une relique, vous repérer sans trop de risques dans les vieilles pyramides, comment négocier votre survie avec les tribus indigènes extraterrestres, estimer s'il est bien judicieux d'ouvrir ce vieux sarcophage couvert d'étranges signes non euclidiens…



Spécialités suggérées

Connaissance d'une civilisation (à préciser), architecture, histoire, escalade, dater et estimer la valeur d'une relique, sauter par-dessus un fossé, arme exotique (à préciser : bolas, fouet, boomerang laser…) ou de jet, déchiffrer les écritures anciennes, marchander, survie en milieu hostile (à préciser).

Bonus de Job

Vous disposez d'une étrange relique, dont vous n'avez pas encore réussi à percer l'origine ni la fonction. Il se pourrait bien que ce soit un Accessoire de Super-science ou un artefact magique (à l'appréciation du Maître). Son mystère vous sera révélé lorsque vous dépenserez 1 point de Pulp gagné en cours de partie, à moins que les types louches qui vous suivent ne s'en emparent avant… Ce bonus n'est utilisable qu'une fois, et la puissance de l'artefact sera proportionnelle au niveau de Job au moment sa nature sera révélée (à la discrétion du MJ).

Challenge de Job

Si vous découvrez, ou récupérez des mains de trafiquants, une relique pour la remettre à un musée, vous gagnez 2 XP.

ARTISAN

Vous avez de l'or dans les doigts. Du moins, c'est ce que votre père vous ressassait sans arrêt quand, gamin, vous le regardiez travailler à sa forge ou dans son atelier. Il vous a transmis très tôt son savoir-faire dans un artisanat (à préciser) presque oublié face à la production industrielle de piètre Qualité. Vous savez concevoir et fabriquer un objet dans les règles de l'art, avec amour et passion, pour en faire quelque chose d'exceptionnel. Peut-être avez-vous une boutique en retrait de l'effervescence de la capitale. C'est une vie simple et parfois rude, mais il n'est pas rare que des gens traversent la galaxie pour vous passer commande ou bénéficier de vos services pour réparer un objet spécial. Vous avez peut-être vous-même un disciple, un fils, un orphelin adopté ou un androïde, à qui vous espérez transmettre votre savoir à votre tour.

Ce que vous savez faire

Choisir les bons matériaux et réaliser un objet artisanal de Qualité supérieure (QR Héroïque) ou exceptionnelle (QR Légendaire). Ce peut être un katana ou une autre arme blanche, une arme de tir ou exotique, un objet d'art, un bijou, un véhicule terrestre à essence… le choix est large. Si vous savez le fabriquer, vous savez aussi le réparer, identifier les copies et en négocier le prix. Le temps de fabrication sera plus ou moins long selon la taille et la complexité de l'objet.

Spécialités suggérées

Un artisanat (à préciser), identifier et estimer des objets du même artisanat, négocier, armes blanches ou de tir (à préciser), supporter le travail à la



dure, tenir l'alcool, rester silencieux, se concentrer…

Bonus de Job

Les objets rudimentaires (ceux qui ne demandent pas une technologie de pointe) que vous fabriquez ou réparez avec une QR Héroïque ne subissent pas les effets des Complications (6) quand ils sont utilisés directement (sabre, instrument de musique, arme balistique, etc.). Le Maître ne peut pas jouer de points de Mauvaise Fortune sur des actions effectuées avec de tels objets. Les objets fabriqués avec une QR Légendaire *naturelle* (sans dépenser de point de Pulp) sont même immunisés contre les Catastrophes (66).

Challenge de Job

Si vous parvenez à réparer un objet utile pour sortir le groupe d'un mauvais pas ou faire avancer l'aventure, vous gagnez 1 à 2 XP. Si vous parvenez à fabriquer un objet avec une QR Légendaire *naturelle*, vous gagnez directement 2 XP.

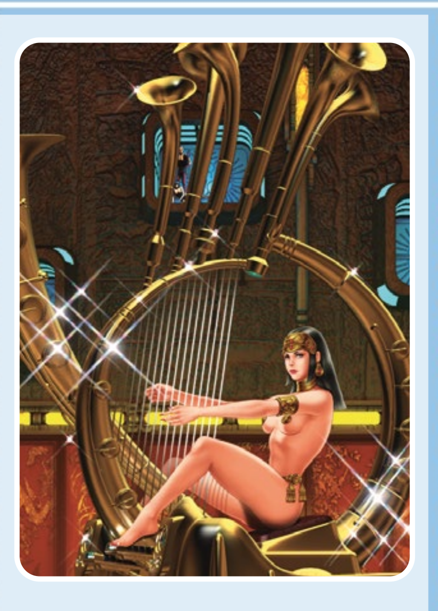


ARTISTE

Poète, prestidigitateur, chanteur, sculpteur holographique, joueuse de harpe, ou même peintre au pinceau laser, vous avez un talent particulier pour une ou deux formes d'expression artistique. Généralement d'un tempérament marginal ou véritable star de la jet-set pourchassée par les paparazzis, vous n'en restez pas moins un créatif dont le comportement est parfois difficile à cerner. Vous êtes à la recherche de nouveaux horizons et de nouvelles expériences transcendantales ou narcotiques pour inspirer, enrichir et développer votre propre univers artistique. Votre niveau de vie est très variable selon que vous exerciez au cœur d'une tribu au fin fond d'une jungle oubliée ou dans les plus grandes salles de concert de la galaxie. Votre façon très « originale » d'analyser les choses peut se révéler une aide précieuse pour résoudre certains mystères de l'univers ou obtenir quelques services en échange d'une dédicace. Vous aimez croire que vous laisserez une empreinte éternelle de votre existence grâce à votre art.

Ce que vous savez faire

Vous passez beaucoup de temps à vous consacrer à votre art, à méditer, à explorer de nouvelles techniques d'expression, pour votre accomplissement personnel ou la célébrité. Vous savez capter l'attention de votre entourage, séduire les jolies filles, provoquer des remises en question, l'émerveillement ou l'énervement. Vous jouez de votre notoriété pour obtenir des faveurs ou vous faire une place dans la cour du roi. Vous savez remonter le moral de vos compagnons d'aventure dans les moments difficiles.



Spécialités suggérées

Art(s) (à préciser), baratin, connaissance générique des systèmes solaires ou connaissance avancée d'un secteur géographique (dans le cas d'un artiste tribal par exemple, à préciser), séduction, vigilance, contact(s) (show-business, jet-set, pègre ou un autre artiste notoire), psychologie, métaphysique, tenir l'alcool ou les drogues...

Bonus de Job

Votre art galvanise vos compagnons. [NdJ] fois par aventure, vous pouvez recharger 2 Effets de Style à tous les Héros qui assistent à votre prestation.

Challenge de Job

Si vous réalisez une œuvre appréciée de façon significative par une petite assemblée ou une tribu, voire, pourquoi pas, par une escouade de Pirates de l'Espace d'humeur bucolique, vous gagnez 1 à 2 XP, selon la taille ou l'importance de vos spectateurs.

ASTROMÉCANICIEN

Tant que ça fonctionne, il n'y a pas de problème, mais quand ça déraille, tout le monde hurle, s'affole et peste contre le matériel. Évidemment, c'est vous qu'on appelle en catastrophe pour réparer tout ça ! Tout petit, vous vous amusiez à démonter vos jouets, puis à faire du tuning avec votre spatioscooter, et enfin vous avez atterri dans l'atelier d'un garage. Mais la clientèle a très peu apprécié vos petites « modifications » sur les véhicules en révision, et votre employeur a commencé à en avoir marre de voir la Police de l'Espace débarquer pour vous verbaliser pour conduite de véhicule non homologué. Vous avez donc décidé de tout quitter et de rejoindre un groupe d'aventuriers où vos délires mécaniques et votre audace seraient enfin appréciés à leur juste valeur. Vous avez quand même une sale manie : vous ne pouvez pas résister au besoin d'aider les jolies filles en panne, même quand ce n'est vraiment pas le moment !

Ce que vous savez faire

Réparer, personnaliser et modifier tout ce qui roule ou vole, tout ce qui permet de filer à travers les étoiles et les ennuis. Vous savez trouver des pièces d'occasion ou, au pire, concevoir une réparation provisoire avec le tas de boulons qui traîne dans votre caisse à outils. Bien sûr, si vous savez réparer, vous savez aussi saboter…

Spécialités suggérées

Réparer un type de véhicule (à préciser), diagnostiquer une panne potentielle lors d'un entretien, personnaliser un véhicule, concevoir des gadgets pour un véhicule (trappe secrète, canon laser



articulé, pince géante…), travailler en étant secoué dans tous les sens, avoir l'air sexy en bleu de travail, négocier le prix des pièces, contact(s) (un garagiste, une casse, un pilote…), saboter…

Bonus de Job

[NdJ] fois par aventure, vous réussissez automatiquement à maintenir en fonctionnement un véhicule rendu à l'état d'épave (0 point de Structure) avec les moyens du bord. Ce n'est qu'une réparation provisoire, et toute Complication (6) survenant sur un test de conduite, pilotage, ou le moindre impact encaissé, rendra de nouveau le véhicule HS. Mieux vaut ne pas envisager un long voyage ainsi.

Challenge de Job

Si vous participez à la survie du groupe en réparant ou sabotant un véhicule, vous gagnez 1 ou 2 XP selon la gravité de la situation.



CHAMANE

Mystique, sorcier ou rebouteux, la civilisation n'accorde guère d'importance à vos prédications et à tout votre charabia animiste. Et pourtant, il se pourrait bien que vos Pouvoirs démontrent toute leur efficacité. Vos ancêtres tribaux ont été exterminés par l'homme blanc, qui a pillé et dévasté votre environnement, votre habitat et votre culture pour fouiller les entrailles de Gaïa et s'enrichir de ses précieuses ressources. Mais les Grands Esprits guident votre cœur et votre main. Que vous soyez parti en croisade contre l'envahisseur civilisé, en quête d'une plante magique rare ou à la recherche d'un puissant esprit incarné qui sauvera votre peuple, vous avez quitté votre tribu et vos racines pour défier l'homme blanc sur son propre terrain. Vous avez trouvé quelques compagnons de route qui vous respectent et sont prêts à vous aider. Peut-être avez-vous sauvé l'un d'eux d'un mal ou d'une mauvaise blessure grâce à vos dons de magnétiseur et quelques grigris. Vous aimez être accompagné d'un animal totem (loup, aigle…), car sa présence vous rassure quand vous contemplez le vide sidéral, bien loin de votre tribu et de ceux que vous aimez…

Ce que vous savez faire

Défendre la nature et les animaux, car ils sont l'incarnation des Grands Esprits, concocter des baumes de soin ou des philtres d'amour, pratiquer l'acuponcture et l'exorcisme, invoquer les esprits autour de grands feux, contrôler votre faim et vos émotions sur plusieurs jours, prodiguer des conseils sous forme d'énigmes…



Spécialités suggérées

Apprivoiser des animaux (à préciser), herboristerie, soins par les plantes, poisons, acuponcture, danse rituelle, faire peur aux gosses, survie en milieu hostile (jungle, banquise…), chasser, empathie, un art tribal (à préciser), exorcisme…

Bonus de Job

[NdJ] fois par aventure, vous pouvez sortir un compagnon de l'État **Mourant** sans assistance médicale (trousse de soins, robot chirurgien…), simplement en appliquant des points de pression, en plantant de longues aiguilles enflammées, en marmonnant des prières aux Grands Esprits ou en dansant autour du compagnon agonisant.

Challenge de Job

Si vous exorcisez ou sortez de l'état **Mourant** un de vos compagnons grâce à votre bonus de Job, vous gagnez 1 XP.

CHASSEUR DE PRIME

Les grands criminels sont tous fichés et, malheureusement pour la Police spatiale qui est débordée, ils sont de plus en plus nombreux en cavale. D'un autre côté, c'est une aubaine pour la chasse à l'homme, activité lucrative qui émoustille vos instincts de prédateur. Traquer un criminel (ou un honnête homme, si vous travaillez aussi pour la pègre) est particulièrement excitant, d'autant que si ça tourne mal, leur dépouille rapporte quand même de nombreux Diamants. Alors, pourquoi se priver quand le gibier ne manque pas ? Vous consultez régulièrement les « offres d'emploi » de la Police spatiale – chez qui vous avez quelques contacts – ou répondez aux appels des caïds de la pègre qui ont une dent contre un contrebandier ou un dealer qui leur a fait perdre de la marchandise. Parfois, il vous arrive aussi d'accepter une mission d'un riche papa qui recherche sa progéniture en fugue. En bon professionnel, vous n'avez pas d'état d'âme envers vos cibles ; le jury – ou le caïd – en décidera.

Ce que vous savez faire

Vous savez mener des investigations sur vos cibles (quand on vous en donne le temps), interroger les gens, prendre en filature, garder votre sang-froid, élaborer un plan d'action et intervenir vite. Dans la mesure du possible, vous préférez appréhender vos cibles par surprise, pour éviter de les endommager et récupérer ainsi l'intégralité de la prime placée sur leur tête. Vous avez un périmètre d'action bien défini, mais pour les plus gros gibiers, vous n'hésitez pas à traverser la galaxie.



Spécialités suggérées

Bagarre, armes de tir (à préciser), furtivité, vigilance, armes de capture (filet, taser, bolas, fusil à fléchettes...), pilotage de vaisseau, conduite de véhicules terrestres (à préciser), illégalité, droit intersidéral, crochetage, contact(s) (dans la police ou la pègre), intimidation, baratin, torture...

Bonus de Job

Traquer une proie titille votre adrénaline et vos sens de prédateur. [NdJ] fois par aventure, alors que vous traquez/appréhendez une cible qui fait l'objet d'une prime, vous pouvez réaliser une **Prouesse** gratuitement, c'est-à-dire sans encaisser de point de Fatigue.

Challenge de Job

Si vous livrez aux autorités une cible en « bon état », vous gagnez 2 XP, 1 seul si elle est en « mauvais état ».



CHERCHEUR D'OR

Vous écumez inlassablement les planètes désertiques à la recherche d'un filon de minerai précieux, soit en petite communauté, soit seul avec quelques droïdes. C'est une vie difficile, mais vous acceptez d'en payer le prix, car vous êtes persuadé que le jeu en vaut la chandelle, et que vous finirez par faire fortune, soit parce qu'une voyante vous l'a prédit, soit parce que votre père était animé de la même fièvre. Vos journées se passent à creuser et forer, analyser les résidus dans l'espoir de découvrir des traces d'or, de diamant ou d'une pierre aux capacités extraordinaires. Le peu d'argent que vous gagnez sert à entretenir et réparer votre matériel et à boire quelques verres au saloon du coin, où nombre de vos homologues finissent ivres morts, prêts à s'entre-tuer pour une histoire de tricherie au poker. Mais vous, vous n'êtes pas comme ça hein ?

Ce que vous savez faire

Vous savez expertiser le relief d'une planète et localiser des gisements ou filons potentiels d'une matière rare et précieuse. Vous savez aussi organiser un chantier, réparer des mécanismes et véhicules avec trois fois rien, défendre vos installations contre les bandits, pilleurs ou créatures dangereuses locales, estimer la rareté et la valeur commerciale d'un minerai, soigner vos montures.

Spécialités suggérées

Estimer la valeur d'un objet, réparation de fortune, se repérer dans des tunnels, survie en milieu hostile (choisir un milieu), jouer au poker, armes de tir rudimentaires, chasse, tenir l'alcool, géologie, topologie, cartographie spatiale, légendes locales...



Bonus de Job

Vous avez « la preuve formelle » qu'un filon d'or (ou d'un autre matériau précieux) existe sur une planète aride et hostile, et qu'il n'attend plus que vous. Mais il faudra d'abord trouver le moyen de vaincre un sinistre gardien qui hante les lieux, ou les brigands déjà sur place, avant de découvrir le butin. Si vous parvenez à l'exploiter, lancez **1d6 :**

- **1 & 2**, vous gagnez [NdJ] x 1d6 diamants rudimentaires (DR),
- **3 & 4**, vous gagnez [NdJ] x 1d6 diamants semi-purs (DSP),
- **5 & 6**, vous gagnez [NdJ] x 1d6 diamants purs (DP).

Une fois joué, ce bonus est « rechargeable » en sacrifiant un point de Pulp.

Challenge de Job

Si, au grès de vos aventures, vous découvrez un nouveau filon à exploiter ou un trésor à déterrer, vous gagnez 2 XP.

CONTREBANDIER

Les marchandises illicites, c'est votre rayon : drogues, armes, esclaves, objets d'art, espèces animales rares, artefacts étranges… Vous restez l'intermédiaire idéal pour faire circuler des denrées contrôlées et souvent interdites à travers les frontières spatiales. Vos employeurs, la plupart du temps des caïds de la pègre, vous confient l'objet de leur trafic illicite, mais mieux vaut ne pas les décevoir en jouant au plus malin ou aux vierges effarouchées au moindre contrôle de la Police intersidérale. Les clients sont quant à eux de riches collectionneurs, des chefs de guerre dissidents, des marchands souhaitant renouveler leur harem, et bien d'autres fortunés peu scrupuleux. Ils veulent garder l'anonymat et ne pas se faire doubler sur la marchandise. La discrétion est de mise dans ce Job, car si votre activité devenait trop lucrative, il se pourrait bien que vos rivaux vous fassent passer l'envie de blanchir… Certains contrebandiers plus téméraires (ou suicidaires) travaillent en solo, en servant de mule ou de *Go-fast* pour des trafiquants de haut vol.

Ce que vous savez faire

Vous connaissez les combines pour déjouer les contrôles d'identité et les fouilles inopportunes, les planques efficaces dans les coins les plus oubliés de la Police spatiale. Vous savez également vous faire des contacts fiables pour vous héberger, vous soigner, réparer ou modifier votre vaisseau, réaliser une petite opération de chirurgie esthétique afin de tromper vos poursuivants…



Spécialités suggérées

Illégalité, armes de tir (à préciser), pilotage (à préciser), conduite (à préciser), baratin, faussaire (papiers d'identité), vigilance, droit intersidéral, connaissance d'un secteur (une planète à l'abri des regards indiscrets), contact(s) (caïds de la pègre, pirates, riches marchands, policiers corrompus…), connaissance du protocole des douanes et de police.

Bonus de Job

Vous disposez d'une planque dans vos vêtements, un bagage ou un véhicule, qui vous permet de passer un Accessoire (ou une personne) à travers les mailles d'une fouille. Utilisable [NdJ] fois par aventure.

Challenge de Job

Si vous livrez une marchandise illégale en toute discrétion, avec de vrais risques (à l'appréciation du Maître) vous gagnez 2 XP. Oui, vos compagnons peuvent éventuellement faire office de « marchandise illégale »…



DANSEUSE

Night-clubs, soirées privées, spectacles à Las Vegas, harem d'un génie cyclopéen ou d'un caïd de la pègre, pom-pom girl pour une équipe de Rugball... ce ne sont pas les emplois obtenus de gré ou de force qui manquent. Votre jeunesse et votre insouciance vous poussent souvent à foncer pour dévoiler votre art, au summum de votre forme et de vos charmes. Souvent idéaliste et naïve, vous espérez triompher sur scène un jour prochain et vous attirer les faveurs du public, de votre souverain ou tyran. Pour autant, vous n'êtes pas stupide, et en fréquentant les milieux scabreux, vous avez atteint un certain niveau de débrouillardise et consolidé votre force de caractère.

Ce que vous savez faire

Danser jusqu'au bout de la nuit pour séduire ou galvaniser vos spectateurs, vous maquiller et mettre en valeur votre Sex-appeal dans des tenues de scène toutes plus aguichante les unes que les autres, vous méfier des propositions un peu trop honnêtes pour être vraies, garder votre sang-froid quand des Bagarres et des fusillades éclatent dans le public, faire du sport régulièrement pour entretenir votre forme, imaginer de nouvelles chorégraphies et confectionner vos tenues.

Spécialités suggérées

Danser (préciser le style si besoin), séduire, sport, acrobaties, contact(s) (dans le show-business, la jet-set, la pègre ou les médias), chanter, tenir l'alcool, crocheter les tiroirs, discrétion...



Bonus de Job

Un protecteur veille sur vous dans l'ombre. Il peut s'agir d'un client amoureux ou d'un patron paternel. Ce protecteur est traité comme un Allié de catégorie Acolyte (ou, pourquoi pas, un autre Héros) et peut intervenir [NdJ] fois par aventure pour protéger l'Héroïne (si la situation le permet en toute cohérence). Si le protecteur meurt, il faudra le remplacer à la prochaine aventure.

Challenge de Job

Si vous soutirez une faveur grâce à votre talent de danseuse, vous gagnez 1 XP, 2 XP si vous sauvez la vie de vos compagnons en détournant l'attention d'un Grand Vilain prêt à les exécuter…

DIPLOMATE

Problèmes diplomatiques entre planètes rivales, discussions interminables sur le commerce dans certains secteurs galactiques, extradition d'un prisonnier de guerre ou d'un criminel extraterrestre, les affaires peuvent toujours s'arranger en dialoguant pour trouver une solution. Une fois traduit, cela donne : savoir débloquer des fonds pour payer une rançon ou soudoyer un autre diplomate, embaucher une équipe de tueurs ou trouver une faille constitutionnelle pour faire pression et ramener ses interlocuteurs « à la raison ». Votre petit truc en plus, c'est que vous le faites en conservant de grands airs importants, et toujours dans le respect des Conventions intergalactiques, même si, pour être honnête, vous ne les avez jamais vraiment comprises… ou même lues.

Ce que vous savez faire

Vous savez garder votre sang-froid en public, vous exprimer dans un langage politique et soutenu, comprendre plusieurs langues, convaincre vos interlocuteurs du bien-fondé de vos arguments raisonnables, jauger leurs faiblesses pour vous en servir comme moyen de pression, briller dans les soirées mondaines, assurer vos arrières et votre protection, faire semblant d'écouter votre interlocuteur tout en épiant les faits et gestes d'un autre…

Spécialités suggérées

Baratin, politique, psychologie, séduction, droit intergalactique, linguistique, commandement, contact(s) (dans la politique, l'armée, la pègre ou la jet-set), s'habiller avec chic…



Bonus de Job

Vous avez [NdJ] gardes du corps sous votre commandement pour assurer votre protection, ou, si vous pensez n'avoir rien à craindre, vous pouvez préférer autant de servantes sexy et dévouées qui sont à vos petits soins. Ces PNJ sont de classe Homme de Main.

Challenge de Job

Si vous parvenez à résoudre une situation conflictuelle par la diplomatie seule, vous gagnez 1 à 2 XP, selon les enjeux du conflit.



EX-CHAMPION DE SPORT

Vous avez été une star du stade, du ring ou du dojo. Vous avez été le meilleur et le public a acclamé vos exploits. Vous étiez la coqueluche des médias et les sponsors étaient à vos pieds... Oui, vous avez vécu tout ça, mais c'était avant cette blessure grave qui vous a handicapé, ou ce coup monté par vos détracteurs qui a ruiné votre carrière. Maintenant, vous avez tout perdu, et seuls les journalistes satiriques se souviennent de vous dans leurs chroniques condescendantes. Tout juste si une poignée de fans vous salue encore et scande votre nom avec admiration. Mais un sportif de haut niveau comme vous a une volonté de fer et est prêt à tous les sacrifices pour atteindre ses objectifs. Et ça tombe plutôt bien, parce votre nouveau but dans la vie est de rétablir votre honneur ou de montrer à tous que vous en avez encore dans le ventre. Vous parcourez donc la galaxie en quête d'exploits qui redoreront votre réputation. Vous êtes sacrément prêt à tout casser dans ce nouveau round !

Ce que vous savez faire

Toute votre vie a tourné autour de la pratique d'un sport (à préciser), de l'entraînement quotidien aux négociations avec les sponsors. Vous savez comment maintenir votre condition physique, soigner vos blessures légères, faire appel à votre volonté pour vous dépasser dans l'effort. Vous savez également négocier des contrats, flairer les arnaques, prescrire certains médicaments et reconnaître les substances anabolisantes interdites, repérer les points faibles d'un Adversaire, remonter le moral de vos équipiers…



Spécialités suggérées

Sport (à préciser), premiers soins, Bagarre, tenir l'alcool, étiquette (jet-set sportive ou journalistique), contact(s) (dans le sport, le journalisme, les sponsors, le droit intersidéral…), négocier un contrat, stratégie (coordonner les actions des coéquipiers), comprendre un métabolisme extraterrestre…

Bonus de Job

Quand vous coachez une action de vos compagnons en leur beuglant dessus, vous les stimulez et annulez l'effet de leur Fatigue le temps de cette action. Si vous êtes Sonné ou Paralysé avant la fin de l'action, le bonus est perdu. Ce bonus peut être utilisé [NdJ] fois par aventure.

Challenge de Job

Si vous coachez une équipe (composée de tout ou partie de vos compagnons) dans un match sportif et que vous remportez la victoire, vous gagnez 1 ou 2 XP selon l'ampleur de la rencontre (amicale, pro, si votre vie en dépend…). Une partie de Rugball improvisée avec un casque de Pirate de l'Espace compte aussi…

FEMME FATALE

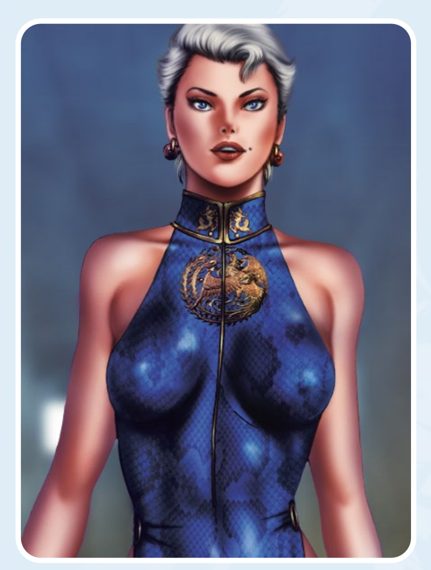
Plus courtisane que simple call-girl, vous louez vos charmes pour le compte de riches marchands ou politiciens. Vous êtes une experte en espionnage et en assassinat que l'on emploie pour se débarrasser de témoins gênants ou pour faire pression sur des administrateurs (politiques ou corporatistes) un peu trop zélés. Pour autant, si vous êtes une vraie professionnelle qui se doit de respecter ses contrats, vous n'êtes pas forcément dénuée d'émotions, et il arrive que vous fassiez preuve d'une certaine compassion envers vos cibles, tant que le deal avec votre employeur est respecté. Ce Job vous demande un bon sens du contact et de l'organisation, mais également des facilités d'improvisation, car vous devez souvent jongler avec vos doubles-vies et vos couvertures.

Ce que vous savez faire

Vous savez séduire vos cibles en répondant à leurs vices, ce qui demande un minimum d'investigations préalables pour bien les connaître. Vous suivez un entraînement rigoureux dans l'art de l'assassinat, car quand le moment est venu, il faut faire les choses vite et proprement. Vous savez aussi faire les tiroirs, crocheter des serrures, utiliser de l'équipement technologique miniaturisé, doser les poisons, pirater un ordinateur ou la sécurité d'un coffre, réaliser des faux papiers pour chaque mission... Mais votre arme la plus puissante reste votre Sex-appeal torride.

Spécialités suggérées

Séduction, arts martiaux (à préciser), armes blanches (à préciser), poison, furtivité, baratin, psychologie, conduite



(voiture, moto, aéroglisseur, jet pack...), faussaire, déguisement, arme de tir (Sniper), vigilance...

Bonus de Job

Vous pouvez utiliser [NdJ] fois une petite arme empoisonnée habilement cachée sur vous : bague à pointes, spray parfum, faux-ongle, talon aiguille, araignée mécanique... (à préciser avec le Maître). Vous dégainez cette arme secrète si rapidement et furtivement que cela surprend automatiquement votre cible. Le poison neurotoxique provoque immédiatement chez la victime l'État Paralysé pendant 1d6 tours/minutes/heures selon la QR obtenue.

Challenge de Job

Si vous assassinez un Adversaire Acolyte, ou lui soutirez des informations cruciales pour l'aventure, par surprise et en utilisant vos charmes, vous gagnez 2 XP supplémentaires. 5 XP s'il s'agit d'un Grand Vilain.

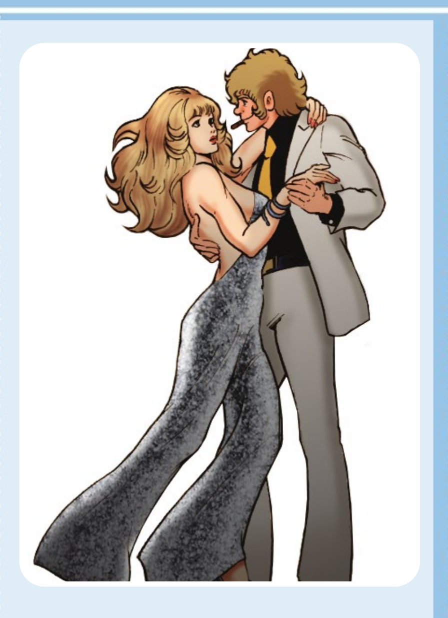


FILS À PAPA (GIGOLO)

Vous ne manquez de rien et possédez suffisamment d'argent pour vous permettre de tromper l'ennui en voyageant, alors pour quoi vous en priver ? Souvent accro' au danger ou incorrigible coureur de jupons, vous ne vivez que pour fuir les responsabilités que vous impose votre rang professionnel ou votre statut social, pour ressentir le feu sacré de l'adrénaline courir dans vos veines. Pas vraiment conscient du danger avant qu'il ne vous tombe sur le coin du nez, ou sur vos compagnons d'infortune, vous avez un don certain pour vous mettre dans des situations pas possibles à cause de votre insatiable curiosité ou de votre amour des conquêtes féminines, et plus particulièrement les épouses d'hommes riches et puissants. Vous ne manquez évidemment pas d'aplomb pour vous justifier auprès de vos coéquipiers excédés ni pour courroucer effrontément vos hôtes. Mais quel serait donc l'intérêt de la vie si l'on ne pouvait pas la consumer intensément ?

Ce que vous savez faire

Tout et pas grand-chose pour être honnête… Vous fonctionnez au gré de vos envies et humeurs la plupart du temps, vous vous passionnez pour un sujet un jour ou une semaine, puis vous vous emportez pour un autre le lendemain. L'avantage, c'est que vous disposez de nombreuses connaissances basiques et que vous avez souvent réponse à tout (même si, en grattant un peu, vos interlocuteurs s'apercevront que vous tentez d'enjoliver les choses et que vous prétendez plus que vous ne connaissez).



Spécialités suggérées

Étiquette (haute bourgeoisie, jet-set, politique ou corporation), baratin, séduction, contact(s) (haute bourgeoisie, jet-set, politique...), marchandage, énerver son entourage, équitation…

Bonus de Job

Vous avez [NdJ] fois accès aux comptes bien garnis de papa pour acheter un service, corrompre un fonctionnaire ou affranchir une belle esclave, mais faites attention à ne pas en abuser !

Testez votre Job : en cas de Complication (6), papa se fâche et coupe les vivres (et donc l'utilisation de ce bonus). Sur une Catastrophe (66), il envoie en plus des Hommes de Main vous ramener *manu militari* à la maison.

Challenge de Job

Si vous parvenez à séduire l'épouse d'un PNJ riche et puissant, ou à placer vos compagnons dans une situation très délicate auprès d'un hôte à cause de votre arrogance, vous gagnez 2 XP.

INSTITUTEUR

Vieil érudit traditionaliste fatigué de s’accouder à son bureau ou jeune institutrice fraîchement diplômée tout excitée à l’idée d’aider des jeunes sur des planètes défavorisées, votre vocation est de transmettre du savoir et de l’éducation, car vous êtes persuadé(e) que c’est le cœur d’une civilisation saine et prospère. Vous avez décidé de répondre à l’appel des étoiles, et de partir léguer votre savoir ou découvrir enfin des choses qui ne sont pas traitées dans les manuels. Et pour le coup, vous avez été servi(e) en rejoignant votre groupe d’aventuriers ! En même temps, cela ne vous change pas trop de votre classe, car aussi intrépides soient-ils, ce sont également de véritables garnements qu’il faut reprendre, discipliner et instruire. Certains en ont pris l’habitude, et se reposent souvent sur vos épaules ou viennent se confier à vous, car vous avez toujours une belle maxime à leur citer quand ils n’ont plus le moral.

Ce que vous savez faire

Votre truc, c’est d’organiser correctement les choses, qu’il s’agisse d’un simple pique-nique dans la grotte d’un astéroïde géant ou d’une expédition au cœur des ruines anciennes de Mars. Vous préparez des dossiers complets sur le sujet pour vos compagnons (qui n’ont « malheureusement » jamais le temps de les consulter), vous faites la morale (et ça, vous le faites très bien…) lorsque vous assistez à la moindre incivilité. Votre curiosité naturelle vous pousse à récupérer des échantillons de choses que nous n’avez jamais vues autrement que dans vos manuels, et c’est souvent au beau milieu d’un échange à coups « d’incivilités laser », ce qui exaspère passablement vos



compagnons…

Spécialités suggérées

Connaissances (à préciser, parmi des connaissances génériques), préparer un *bento*, premiers soins, psychologie, arts (à préciser), faire la morale, réconforter, autorité, arme blanche (la redoutable règle en bois), un art martial (à préciser), contact(s) (une école, un missionnaire, un musée…), l’art ancestral du maniement de la redoutable Règle en Bois ™…

Bonus de Job

[NdJ] fois par aventure, vous pouvez faire la morale à l’un de vos compagnons (il faut que cela soit justifié) et :

• soit lui faire baisser son cumul de Fatigue de 1 point (un coup de règle en bois, ça fait circuler le sang),

• soit annuler une « incivilité » qu’il aurait commise (voir Challenge ci-dessous).

Challenge de Job

Si le groupe commet moins de dix « incivilités » (grossièreté, attitude de goujat, Bagarre, traîner dans un bar avec des filles trop légèrement vêtues…), vous gagnez 2 XP.

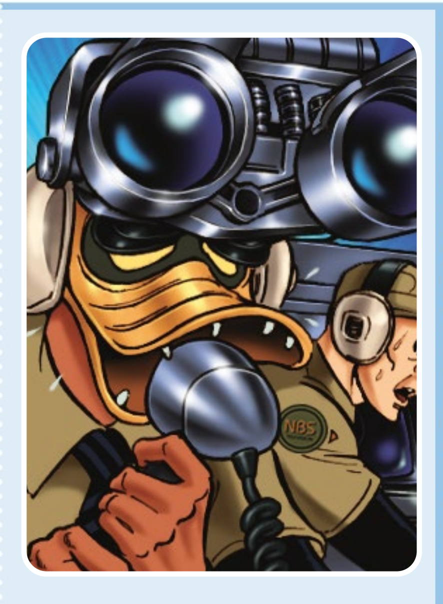


JOURNALISTE

Simple cameraman, reporter photo ou chasseur de scoop, les routes de l'information sont pavées d'embûches aussi nombreuses que les concurrents qui courent à la recherche de l'événement phare. Vous êtes toujours sur le qui-vive pour dénicher une affaire ou un scandale qui se vendra à prix d'or aux organes de presse ou aux corporations rivales et qui, accessoirement, vous propulsera sur le devant de la scène. Vous espérez entrer un jour dans le cercle privé de l'élite journalistique et recevoir un prix récompensant votre talent de fouineur. Vous parcourez donc l'univers en bravant mille dangers pour réaliser ces dangereux reportages qui feront peut-être votre fortune ou votre perte...

Ce que vous savez faire

Vous savez consulter et filtrer le flot incessant de l'information, flairer les bons coups, vous faire des contacts fiables en leur graissant la patte ou en leur faisant du chantage sur un de leurs petits secrets qu'ils n'aimeraient pas voir divulguer au grand jour. Vous excellez dans l'art de vous infiltrer dans les soirées mondaines, de noter le moindre détail croustillant, voire de transformer un fait anodin en scoop du jour. Guetter un événement pendant des jours ne vous fait pas peur, et s'il faut prendre des risques pour débusquer l'info, vous n'avez pas d'état d'âme. Vous vous êtes constitué une liste impressionnante de contacts dans différents milieux.



Spécialités suggérées

Baratin, filature, se cacher, étiquette (jet-set, pègre, politique…), linguistique, psychologie, droit intergalactique, systèmes solaires, photographie, contact(s) (dans le show-business, la pègre, la police ou les médias), corruption, trouver un moyen de pression, systèmes de communication…

Bonus de Job

[NdJ] fois par aventure, vous pouvez obtenir automatiquement des informations. Le Maître doit vous répondre ou vous aiguiller tant que cela ne met pas en péril l'intérêt du scénario. Si vous souhaitez une information cruciale, le MJ peut (à sa discrétion) vous la révéler contre le sacrifice d'un point de Pulp.

Challenge de Job

Si vous décrochez un scoop et le vendez à un organe de presse ou à une corporation (criminelle ou pas), vous gagnez 1 ou 2 XP, selon l'importance du scoop.

MAGE

Si les jouets technologiques actuels permettent de grandes Prouesses, ils restent en vérité bien peu de chose face aux Pouvoirs de la magie. Vous êtes un jeune mage initié qui arpente la voie des pratiques mystiques, issu d'un monde médiéval ou d'une autre dimension espace-temps où le progrès n'a pas encore supplanté les enchantements et les sortilèges. Apprenti en quête d'un grimoire, druide exilé d'une planète où règne une malédiction, ou sublime fée esclave échappée de la cour du roi Galtan, vous vous retrouvez embarqué(e) dans des vaisseaux spatiaux à travers la galaxie pour étendre votre connaissance des rites théurgiques et de la sorcellerie. Vous n'avez pas besoin d'armes pour vous défendre des pirates de l'espace, ni d'emporter une cargaison de nourriture pour survivre dans les milieux hostiles, car, grâce à la magie, vous pouvez subvenir à la plupart de vos besoins vitaux, bien que votre enseignement reste pour l'instant assez limité. Les gens restent souvent assez dubitatifs sur l'utilité de vos Pouvoirs, jusqu'à ce que vous fassiez l'étalage de leur puissance. Une question qui vous exaspère et qui revient souvent est : « Et sinon, vous savez transformer le plomb en or ? »…

Ce que vous savez faire

Vous disposez d'un Pouvoir magique au choix. Ce Pouvoir est gratuit et vous n'avez pas à dépenser de points de Pulp pour l'acheter. Vous pourrez utiliser des points de Pulp pour acquérir d'autres Pouvoirs plus tard. L'utilisation de ce Pouvoir fonctionne comme une utilisation classique de Job, avec - généralement, l'Attribut Psyché.



Spécialités suggérées

Étudier des grimoires, comprendre des signes et langages étranges, impressionner les crédules, expérimenter des potions, savoir utiliser les artefacts magiques, reconnaître les monstres et les démons, contact(s) (un sorcier, un démon, une meute de chats noirs…).

Bonus de Job

Un Pouvoir magique gratuit.

Challenge de Job

[NdJ] fois par aventure, vous pouvez tenter une expérience pour changer le plomb en or (il vous faut une demi-journée complète dans un laboratoire à peu près digne de ce nom).

Testez votre Job avec l'Intellect.

Vous gagnez 1 XP par tentative réussie (maximum 2 XP par aventure) et, selon la QR obtenue, la valeur marchande de l'or produit vous permet d'empocher l'équivalent en diamants selon le barème suivant : QR Normale = 1d6 DR, QR Héroïque = 1D6 DSP et QR Légendaire *naturelle* = 1 DP.

Note : une Complication (6) peut provoquer un retour à l'état de plomb au mauvais moment…

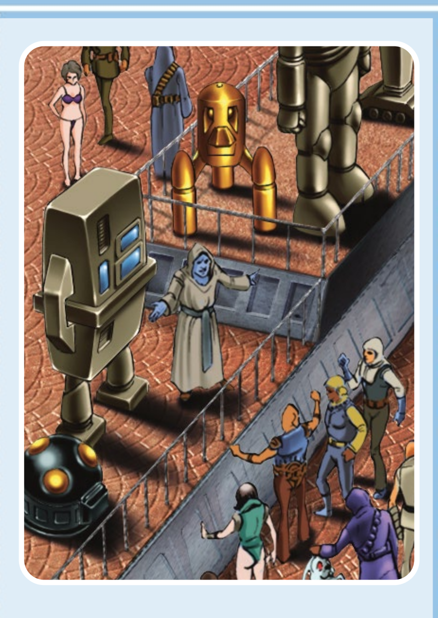


MARCHAND

Il y a toujours de nombreuses façons de s'enrichir honnêtement dans l'Univers Zéro, pour peu que l'on s'en donne la peine. Que vous soyez à la recherche des droits d'exploitation d'un forage minier, un agent immobilier ou un classique marchand d'androïdes sur une foire aux robots itinérante, vous démontrez de par votre business que tout s'achète et tout se vend. Oui, tout a un prix, mais il faut savoir proposer les bons articles aux bons clients, et surtout au bon moment, c'est-à-dire quand ils en ont le plus besoin et sont prêts à lâcher une belle somme pour obtenir ce bien. Vous avez peut-être déjà un commerce florissant et vous cherchez à diversifier votre activité en parcourant la galaxie à la recherche du produit phare pour la prochaine saison, ou bien vous avez fait faillite et vous tentez d'échapper aux sbires de vos créanciers en espérant vous refaire une santé financière, ou encore vous avez été engagé à prix d'or par un riche collectionneur pour rechercher un objet rare et unique… Vous pouvez aussi être le représentant d'une corporation et faire office de « vitrine » des biens ou services qu'elle propose.

Ce que vous savez faire

Estimer la valeur d'une marchandise, négocier son prix au plus bas et la revendre au plus cher, deviner quels sont les besoins ou les envies de vos clients, faire fructifier un capital, trouver une pièce de rechange dans les endroits les plus paumés de l'espace, troquer une babiole sans intérêt contre un objet précieux à une tribu indigène…



Spécialités suggérées

Vendre (à préciser), connaissance (liée à ce que vous vendez si c'est votre Spécialité (exemple : conduite si vous êtes un concessionnaire d'over-cars), baratin, communications, gestion, droit intersidéral, systèmes solaires, psychologie…

Bonus de Job

[NdJ] fois par aventure, vous trouvez le moyen de vous approvisionner automatiquement d'un article, même dans les endroits où il est sensé être rare ou interdit, et même en urgence (il faut quand même en payer le prix). Vous pouvez aussi utiliser ce bonus pour réduire le coût (en diamants, pas en XP ou PP) d'un tel article de moitié.

Challenge de Job

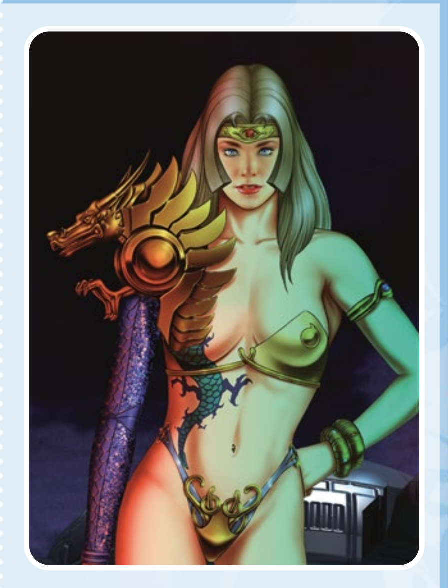
Si vous réalisez une belle affaire (d'au moins 10 DSP) sans escroquer l'acheteur (à l'appréciation du Maître), vous gagnez 2 XP.

MÉDIUM

Béni ou maudit des dieux, prodige de la nature ou paria mutant, votre vie a basculé le jour où vos Pouvoirs de clairvoyance se sont révélés. Votre vie sociale en a pris un coup, car vous êtes aussi craint qu'adulé par les gens que vous rencontrez. Certains vous traitent de charlatan et d'escroc, mais d'autres clament que vos prédictions sont exactes et sont prêts à payer le prix fort pour connaître leur avenir ou retrouver des disparus. Vous vivez dans un endroit reclus, à l'abri de l'agitation, pour ne pas perturber les forces de l'au-delà qui vous parlent (un vaisseau en orbite, ou une vieille gondole sur les canaux nauséabonds d'une capitale). Vos tenues sont pour le moins ésotériques, quand elles ne sont pas risibles. Vous parlez d'une voix gutturale ou mélodieuse comme le sifflement d'un serpent. Vous aimez vous entourer d'objets aux significations occultes, et vos paroles sont parfois mystiques pour le commun des mortels. Si, à la base, vous étiez un imposteur, il se peut que par le plus grand des hasards et à votre plus grande surprise vos prédictions se soient avérées exactes. Le sort a peut-être voulu qu'à force de vous moquer des puissances des ténèbres, elles se soient finalement penchées sur votre cas et aient décidé de maudire votre existence… Qui sait ?

Ce que vous savez faire

Vous disposez d'un Pouvoir médiumnique au choix. Ce Pouvoir est gratuit, vous n'avez pas à dépenser de points de Pulp pour l'acheter. Vous pourrez utiliser des points de Pulp pour acquérir d'autres Pouvoirs plus tard. L'utilisation de ce Pouvoir fonctionne comme une utilisation classique de Job, avec généralement l'Attribut Psyché.



Spécialités suggérées

Psychologie, ésotérisme, baratin, séduction, s'habiller bizarrement, contact(s) (avec la police pour rechercher des disparus…), débattre en théories occultes, armes blanches (petite dague de sacrifice ou sceptre en métal), tirer les cartes, apprivoiser des chats noirs…

Bonus de Job

Un Pouvoir médiumnique gratuit.

Challenge de Job

En début d'aventure, prédisez [NdJ] différents États physiques ou mentaux. Si l'un de vos compagnons subit un de ces États durant l'aventure, vous gagnez 1 XP.
Oui, si vous vous arrangez pour provoquer vous-même un des États prédits, vous empochez quand même 1 XP.



MENDIANT

Vous êtes né sous la mauvaise étoile… Que vous soyez esclave affranchi, orphelin ou vétéran d'une Race désormais disparue, vous arpentez les rues les plus sordides des capitales, à l'ombre des buildings des mégacorporations, ou faites la manche à l'entrée d'un saloon paumé sur une planète oubliée. Pour autant, dans vos malheurs, vous parvenez à survivre, vous contentant du minimum vital. L'autre avantage, c'est que personne ne fait attention à vous. Vous représentez donc l'un des meilleurs points d'information, car vous êtes le témoin anonyme de discussions ou de rencontres douteuses. Alors, bien sûr, vous n'avez pas les moyens «d'exploiter» ces informations vous-même, mais vous pouvez les «revendre» à une Guilde de voleurs, à un chasseur de prime, un archéologue ou même un ranger. Vous améliorez ainsi votre ordinaire pour un soir ou deux. Par contre, si vous manquez de vous faire tout petit au mauvais moment (lors d'un assassinat par exemple), vous devez mettre à profit votre connaissance des meilleures planques du coin pour sauver ce qu'il reste de votre peau…

Ce que vous savez faire

Rester immobile (essayez, vous verrez, ce n'est pas si évident), vous faire oublier, inspirer la pitié, jouer de l'accordéon, dresser des rats ou des serpents, capter la moindre discussion ou tout événement louche. Vous connaissez également les différentes associations de malfrats locales et les cachettes les plus efficaces. Parfois, en fouillant dans les poubelles, vous trouvez des choses étranges comme des petits robots amnésiques ou une mallette verrouillée…



Spécialités suggérées

Fouiller les poubelles, se cacher, furtivité, écouter aux portes, survivre en milieu hostile (à préciser) bricolage, contact(s) (pègre, Guilde de voleurs, ranger solitaire, serveuse de bar…), pickpocket, dressage d'animaux (rats, serpents, scorpions…), espionner…

Bonus de Job

Vous avez récupéré une chose étrange dans les poubelles. Ce peut être un artefact de Super-science ou magique, la carte d'un fabuleux trésor, ou même une terrible «Arme ultime». Vous en aurez le cœur net en sacrifiant 2 points de Pulp.

Challenge de Job

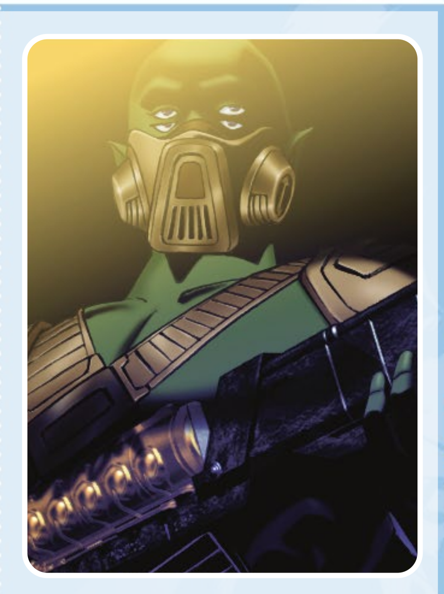
Si vous obtenez des informations utiles pour avancer dans l'intrigue, ou si vous sauvez votre peau et celle d'au moins un compagnon en dégotant une cachette, vous gagnez 1 XP.

MERCENAIRE

Tuer, c'est votre business, et le business c'est bon. La guerre, c'est donc d'abord votre fonds de commerce et ensuite un prétexte pour vous constituer un idéal de vie. Quand on est prêt à toutes les plus viles besognes pour trouver la fortune, devenir mercenaire est un des moyens les plus simples pour arriver à ses fins. C'est aussi le plus rapide pour finir truffé de plomb entre quatre planches de chêne de Véga, mais ça, c'est le sort des mauvais. Partout les guerres font rage, et vous êtes sur les fronts les plus brûlants, les plus lucratifs surtout. Patriote quand ça vous arrange, désespéré suicidaire qui n'a plus rien à perdre, prisonnier à qui l'on offre une chance de récupérer sa liberté – mort ou vif –, combattre est devenu votre raison de vivre, car, en vérité, c'est la seule chose que vous savez bien faire. Votre argent, vous le mettez de côté pour une retraite paisible dans un havre de paix à l'abri des embrouilles, ou vous le flambez à Las Pegas, une main pour lancer les dés, l'autre autour de la taille d'une serveuse en tenue de Bunny sexy.

Ce que vous savez faire

Tuer, monter la garde autour d'un camp, placer des explosifs, affûter un couteau et entretenir votre équipement, chanter des chansons paillardes et raconter des blagues douteuses, adopter une stratégie d'attaque et vous mettre à l'abri quand ça chauffe un peu trop, piquer des objets de valeur ou du matériel sur vos camarades tombés au champ de bataille, accepter de retourner votre veste si l'Adversaire vous propose un meilleur prix...



Spécialités suggérées

Armes de tir (à préciser), armes lourdes (à préciser), armes blanches (à préciser), explosifs, survie en milieu hostile (à préciser), conduite de véhicule (à préciser), contact(s) (auprès d'un cerveau pour qui vous avez travaillé, la pègre, la milice privée d'une corporation...), intimidation, premiers soins, réparation de matériel militaire, stratégie...

Bonus de Job

[NdJ] fois par aventure, vous avez le don de deviner les **points faibles** d'un Adversaire à éliminer ou d'une structure (véhicule y compris) à détruire. Le Maître doit vous donner un indice fiable à ce sujet dès que vous utilisez ce bonus.

Challenge de Job

Si vous éliminez un Adversaire de catégorie Acolyte ou Grand Vilain, vous gagnez 1 ou 3 XP (1 seul si vous le défaites, mais qu'il parvient à s'échapper).



MISSIONNAIRE

Partout dans le cosmos, il y a des nécessiteux, des malheureux, des gens abandonnés par la Fédération des Galaxies et qui ont simplement besoin de garder la flamme de l'espoir brûler en eux. Heureusement, vous êtes là pour les remettre dans le droit chemin et/ou leur redonner la foi… Que vous soyez adepte d'une nouvelle doctrine, prêtre d'une religion millénariste ou gourou d'une secte étrange, vous n'en restez pas moins un homme de terrain, et vous parcourez la galaxie pour porter la bonne parole aux profanes.

Ce que vous savez faire

Vous savez réconforter les gens, être à l'écoute de leurs besoins, de leurs vices ou de leurs petits secrets. Vous savez vous rendre indispensable, organiser une communauté pour sa survie, exploiter les ressources de vos adeptes dans un objectif religieux (ou pas…), recruter des jolies filles pour servir votre noble cause. Vous savez également intercéder auprès des tyrans ou chefs de guerre pour calmer les conflits et sauver des vies. Parfois, il est aussi nécessaire « d'administrer le pardon » à un pécheur à coups de désintégrateur à canon scié…

Spécialités suggérées

Théologie (dédiée à sa propre croyance, mais aussi un peu aux autres pour contrecarrer les arguments impies), baratin, prêcher la bonne parole, survie (choisir un milieu), systèmes solaires, psychologie, équitation, premiers soins, agriculture basique (pour nourrir des peuples), sermonner, architecture basique (pour construire des abris), politique, tir à bout portant, frapper avec une Bible…



Bonus de Job

Vous pouvez utiliser [NdJ] fois une arme camouflée en artefact religieux (ex : Colt 45 dans une bible évidée, sceptre électrique…) pour chasser les mécréants. Cette arme archaïque est aussi considérée comme un Accessoire Fétiche offert par ce bonus de Job. Vous ne dépensez pas votre première action en la dégainant. Contre un mécréant (opposant religieux), l'arme inflige 1 point de Dégâts supplémentaire à la première attaque qui porte.

Challenge de Job

Si vous parvenez à convertir un PNJ notoire (Acolyte) ou une petite communauté (Hommes de Main) à votre cause/religion, vous gagnez 1 ou 2 XP.

PILOTE

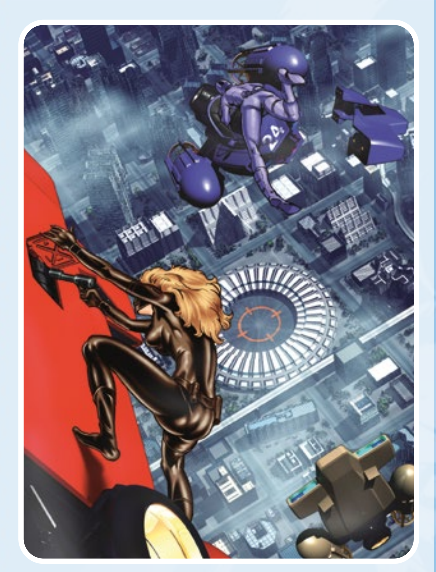
Chaque recoin de la carte galactique est imprimé dans votre esprit. Que vous soyez simple conducteur de cargos marchands, tête brûlée dans la chasse d'une armée planétaire, champion de course intrépide en quête d'un Adversaire digne de votre renommée, ou vieux baroudeur des grands espaces intersidéraux, vous connaissez les trajets les plus sûrs pour aller d'une planète à l'autre en évitant les principaux dangers, à savoir les trous noirs et les secteurs où sévissent les pirates. Vous avez l'esprit ouvert, car vous avez vu des choses bien étranges aussi, et n'êtes pas au bout de vos découvertes.

Ce que vous savez faire

Vous savez entretenir votre vaisseau et réparer les avaries les plus courantes, amadouer les agents de la douane et les policiers afin de préserver votre petit trafic de contrebande, négocier les droits de passage, le prix du carburant ou les pièces d'occasion. Vous connaissez les points forts et faibles des vaisseaux les plus répandus. Vous êtes certainement aussi au fait des dernières infos interplanétaires, et savez où passer un bon moment et où vous mettre au vert quelque temps en cas d'embrouilles avec la police ou la Guilde des pirates de l'espace.

Spécialités suggérées

Pilotage (choisir le type de vaisseau), cascades aériennes, systèmes de communication (radars, scans…), combat spatial, cartographie spatiale, survie (station spatiale, jungle marécageuse, désert aride ou gelé…), communiquer avec l'IA d'un vaisseau,



astromécanique, baratin, contact(s) (autres pilotes, douane spatiale, garage, pègre, tribu extraterrestre pacifique...), un passe-temps (jongler avec un couteau, jouer aux cartes ou aux échecs)…

Bonus de Job

Votre vaisseau (si vous en avez acheté ou gagné un) possède une option spéciale qui vous donne [NdJ] fois un bonus de +2 au Delta d'un test de Pilotage (Vitesse ou Maniabilité)

Challenge de Job

Si vous gagnez une véritable bataille spatiale, ou si vous menez à bon port des clients lors d'un voyage périlleux (dans les deux cas, le Maître devra estimer que vous avez effectivement risqué votre peau pour remporter ce Challenge et empocher le gain), vous obtenez 2 XP.



PIRATE DE L'ESPACE

Les galaxies se côtoient à perte de vue dans l'immensité spatiale, et des millions de vaisseaux parcourent le vide, leurs soutes bien remplies, sans savoir que vous guettez les plus imprudents d'entre eux qui oseraient s'écarter des chemins sécurisés et pénétrer dans votre territoire de chasse ! La vie est courte et injuste, alors pourquoi s'encombrer de principes et travailler dur, alors qu'il suffit de quelques hommes de main et d'un vaisseau armé pour se servir dans les poches des autres ? Et pourquoi faire le sale boulot pour le compte d'un corsaire indépendant ou de la Guilde de l'ignoble Salamandar, alors que vous pourriez faire fortune par vous-même ? Que vous ayez décidé de vous lancer seul dans l'entreprise de la piraterie, que vous ayez doublé un corsaire indépendant ou déserté les rangs de l'infâme Salamandar, votre parcours a fini par rencontrer celui de vos compagnons actuels. Alors, à vrai dire, ils ne voient pas les choses exactement de la même manière que vous, mais ils sont fidèles et ont bon cœur, autant de points communs avec vous. Leur aide vous serait précieuse pour réussir quelques coups, alors vous les avez convaincus qu'au fond, détrousser quelques malfrats, ce n'est pas vraiment un crime…

Ce que vous savez faire

Cela semblera peut-être paradoxal, mais pour mener à bien un abordage, il faut savoir être organisé pour ferrer convenablement une proie. C'est seulement une fois que l'on est sûr qu'elle est à sa merci que l'on peut la dilapider de toutes ses richesses. Un bon pirate sait prendre le temps d'étudier sa cible pour trouver son point faible, puis l'attaquer sauvagement pour bénéficier de l'effet de surprise. Il ne faut pas lui laisser le temps de se rebiffer. Certains capitaines, très narcissiques, laissent repartir des survivants pour qu'ils puissent colporter leurs méfaits et entretenir leurs réputations. D'autres, plus prudents, ne laissent aucune chance à leurs victimes…



Spécialités suggérées

Armes de tir (à préciser), course-poursuite, pilotage (à préciser), conduite (à préciser), intimider, saboter, surveillance, briser des portes, traquer une proie, systèmes de communication, contact(s) (indicateurs, pègre, chasseurs de prime…)…

Bonus de Job

Vous avez un don pour flairer les butins à piller… [NdJ] fois par aventure, le Maître peut vous indiquer automatiquement quand un butin se trouve dans les parages. Cette information est obligatoirement fiable.

Challenge de job

Si vous réussissez à piller un beau butin (au moins 10 DSP), vous gagnez 2 XP supplémentaires. Piller, dans le dictionnaire galactique, est aussi synonyme d'attaque à main armée…

POLICIER

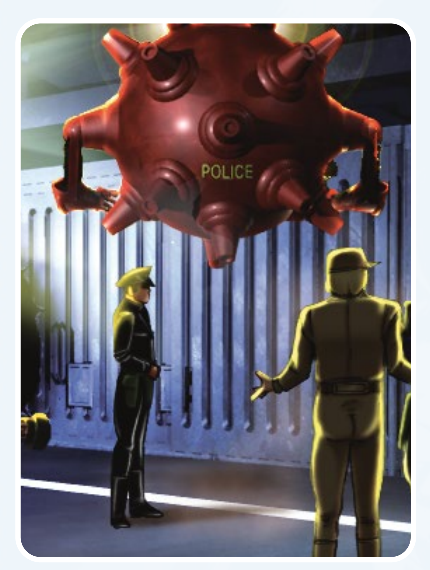
Membre de la Police intersidérale, vous passez votre temps à parcourir la galaxie pour affronter les criminels, la Guilde des pirates, ou à infiltrer des organisations dangereuses menées par une pègre locale. Vous représentez la loi dans ce qu'elle a de plus ferme et efficace, et à ce titre, vous suivez le protocole d'intervention à lettre. Vous ne prenez pas de mesures inconsidérées sous le coup de l'impulsion, vous devez d'abord analyser la situation et établir un rapport à vos supérieurs, l'appuyer sur des preuves concrètes et obéir ensuite à leurs consignes. Votre objectif est de livrer les criminels à un juge qui décidera lui-même de la sentence, c'est la meilleure façon de procéder pour que la justice reste dure, mais juste. Vous ne devez utiliser la force qu'en cas de légitime défense, que ce soit pour vous ou pour protéger un innocent en danger. Quand une situation vous échappe, la solution la plus sage est de faire appel aux renforts. Votre fierté c'est de sauver la veuve et l'orphelin.

Ce que vous savez faire

Élaborer une couverture crédible, mener des investigations, recueillir des preuves et juger si elles sont recevables ou pas devant un tribunal, écouter des conversations et prendre des photos compromettantes, garder votre sang-froid, résister à la tentation et à la corruption, dénoncer vos collègues ripoux...

Spécialités types

Sport, pilotage de vaisseau léger (à préciser), lois galactiques, vigilance, Bagarre, investigation, armes de tir



(armes de poing), sécurité, contact(s) (dans la police, les médias ou un ex-criminel qui vous sert d'indic'), connaissance d'un secteur (à préciser), convaincre un criminel de se rendre, prendre soin de votre uniforme, ne pas boire pendant le service, résister à la corruption...

Bonus de Job

[NdJ] fois par aventure, vous pouvez faire appel soit à des indicateurs locaux, qui vous révéleront certains indices ou pistes exploitables pour faire avancer votre enquête, soit à des renforts (1d6 Hommes de Main), qui interviennent quelques minutes plus tard selon la situation (à l'appréciation du Maître).

Challenge de Job

Si vous sauvez « la veuve et l'orphelin » en ayant pris des risques (à la discrétion du Maître), ou si vous démantelez une organisation criminelle, vous gagnez 1 à 2 XP supplémentaires selon les risques encourus ou les enjeux.

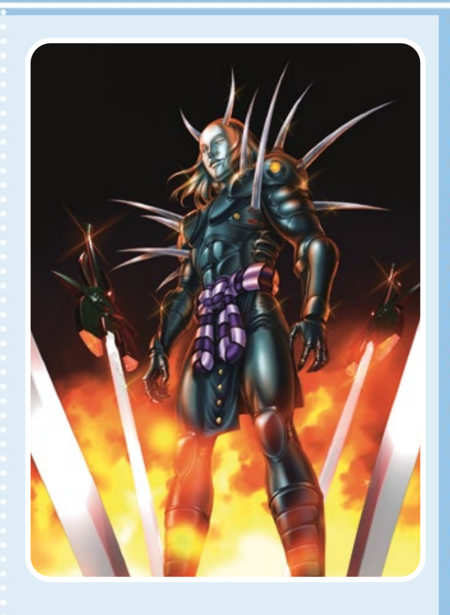


PORTE-FLINGUE

Que vous soyez le garde du corps d'un diplomate ou d'un artiste célèbre, le bras droit d'un caïd de la pègre ou nettoyeur de témoins gênants, vous constituez le dernier rempart entre votre employeur et tous ceux qui souhaitent sa peau. On loue vos services pour « le sale boulot », et vous êtes prêt à encaisser quelques balles pour protéger votre boss. Voilà pourquoi vous portez toujours un flingue, et un gros de préférence… Vous êtes l'ombre de votre employeur, vous mangez, dormez et respirez en fonction de ses faits et gestes. Vous ne portez pas de jugement sur le mode de vie de votre boss, mais vous donnez votre avis lorsqu'il prend des risques inconsidérés, plus par peur d'échouer dans votre mission que pour votre propre vie. Parfois, les relations deviennent si étroites qu'il n'est pas impossible que vous entreteniez une liaison amoureuse avec votre employeur, surtout s'il s'agit d'une belle chanteuse (oui, les caïds de la pègre ont rarement la fibre fleur bleue pour tout dire), mais c'est courir le risque de voir vos sens affectés par ces sentiments.

Ce que vous savez faire

La sécurité de votre employeur est votre obsession. Vous étudiez les lieux où il doit se déplacer, en notant les possibilités d'attaques-surprises et les solutions pour s'échapper et se mettre à l'abri. Vous maîtrisez tous les systèmes de sécurité, depuis le réseau de caméras jusqu'aux détecteurs de mouvements, en passant par la programmation de robots sentinelles. Vous êtes sans arrêt sur le qui-vive, à observer votre environnement et à analyser le moindre geste un peu louche dans votre entourage.



Spécialités suggérées

Systèmes de sécurité, athlétisme, arts martiaux, armes blanches (à préciser), armes de tir (à préciser), vigilance, conduite (à préciser), contact(s) (d'autres gardes du corps ou d'anciens employeurs), premiers soins…

Bonus de Job

Vous êtes le dernier rempart. [NdJ] fois par aventure, vous pouvez plonger et prendre un coup à la place d'un de vos compagnons situés à distance Proche. Si ce coup supprime votre dernier point de Santé, vous évitez l'État Mourant mais encaissez à la place 2 points de Fatigue.

Challenge de Job

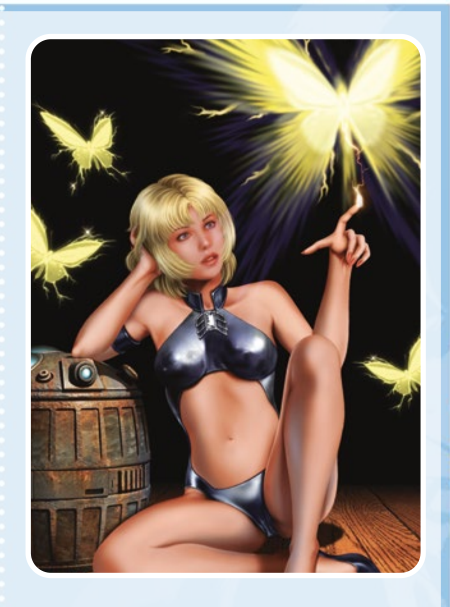
Si vous subissez l'État **Mourant** en assurant la protection d'un de vos compagnons (sans faire appel à votre bonus de Job) et survivez, vous gagnez 2 XP.

PSIONISTE

Plus une condition mutante qu'un véritable Job, le Psioniste est un être doté de PES (Pouvoir Extra-Sensoriel), ou plus simplement : Pouvoir psy. Quelle que soit sa Race, les probabilités de naissance d'un tel individu restent très rares. On estime leur nombre à un sur cent milliards d'individus. Les Psionistes sont particulièrement recherchés, car ils disposent de facultés psychiques qui dépassent les connaissances scientifiques actuelles, et parce qu'ils semblent être les seuls à pouvoir les développer (c'est pourquoi **un seul joueur du groupe devrait être autorisé à jouer un Psioniste**). Si vous avez choisi ce Job, peut-être êtes-vous un pauvre type qui ne maîtrise pas ses Pouvoirs et s'est fait chasser de son monde natal, à moins que vous ne soyez pourchassé par une mégacorporation pharmaceutique ou militaire « pour le bien de la science », ou, pas forcément mieux, traqué par d'autres Psionistes révolutionnaires et hostiles à la prédominance des homo sapiens dans la galaxie. Vous devez vivre dans l'ombre le temps de comprendre, le temps de dominer ces facultés incroyables. Votre groupe de compagnons est désormais votre seule famille, votre seul refuge…

Ce que vous savez faire

Jusqu'à présent, fuir a sans doute été votre principale activité. Difficile de tenir un boulot ou des relations sociales quand vos Pouvoirs se déclenchent sans prévenir, explosent la tête de votre employeur ou effraient votre petite amie.



Spécialités suggérées

Se cacher, course-poursuite (à pied), se déguiser, contact(s) (mendiant, médecin…), survivre (en milieu urbain), mentir, psychologie, flairer le danger…

Bonus de Job

Un Pouvoir psy gratuit.

Challenge de Job

Si vous faites une utilisation originale (à la discrétion du Maître) et non agressive (par exemple, faire exploser la tête d'un Adversaire ne compte pas) de vos Pouvoirs psy, vous gagnez 1 XP.



RANGER

Vous êtes un éclaireur chargé de veiller au respect des règlements édictés par la Fédération et de trouver de nouvelles planètes à explorer. Vous sillonnez la galaxie sous couverture (souvent comme commercial d'une corporation d'import/export, ou comme missionnaire chamanique), vous vous fondez dans la population d'une planète et faite vos inspections et vos rapports à votre hiérarchie. Vous êtes un agent de la Loi aux pouvoirs légèrement plus étendus que ceux d'un policier, mais pas vraiment un espion. Si une situation dégénère, vous devez faire appel « à la cavalerie » et éviter d'intervenir directement pour éviter les incidents diplomatiques, sauf si, vraiment, on ne vous en laisse pas le choix…

Ce que vous savez faire

Vous savez recueillir des informations, les trier, juger de leur crédibilité et, si besoin, partir sur place en investigation. Vous pouvez vous adapter et vous fondre dans un environnement. Vous connaissez par cœur le droit intergalactique et savez estimer si une situation relève de l'illégalité. Vous savez également dresser un campement et assurer votre survie en milieu hostile…

Spécialités suggérées

Survie en milieu hostile (à définir), armes de tir (à définir), filature, déguisement, pilotage de vaisseau (à définir), pilotage de véhicule terrestre (à définir), discrétion, systèmes solaires, premiers soins, droit intergalactique, arts martiaux…



Bonus de Job

Vous possédez un chapeau Stetson (ou tout autre équipement) avec le symbole de votre appartenance à la justice (comme une étoile de shérif). Ce signe distinctif vous donne [NdJ] fois par aventure un bonus de +3 en Gueule/Sex-appeal lorsque vous appréhendez un criminel. LA LOI, C'EST VOUS !

Challenge de Job

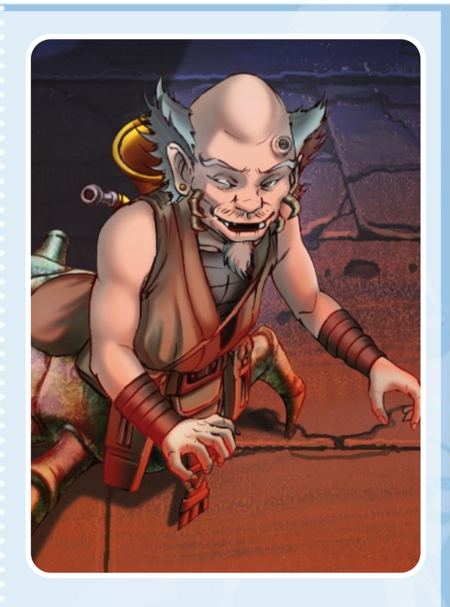
Si vous appliquez la Justice Fédérale face à une situation illégale sur une planète reculée, ou en découvrant une nouvelle planète habitable/habitée, vous gagnez respectivement 1 ou 2 XP, selon la gravité de la situation.

SCIENTIFIQUE

Vous connaissez de nombreuses choses, êtes un véritable érudit dans vos domaines de prédilection, mais vous devez sans cesse expérimenter de nouvelles théories et en confirmer d'autres. C'est fou comme l'univers est un macrocosme fascinant et plein de mystères. Vous avez passé de longues années à l'université, cloîtré dans un laboratoire, mais vous avez compris que pour vérifier une théorie, il faut la voir en pratique. Vous avez donc décidé de prendre un congé sabbatique et de rejoindre un groupe d'aventuriers auprès lesquels vous pourrez découvrir et analyser quelques phénomènes extraordinaires qui feront avancer votre thèse, et cloueront le bec à tous vos détracteurs quand vous reprendrez vos fonctions. Enfin, si vous parvenez à survivre à toutes les folles péripéties qui vous attendent !

Ce que vous savez faire

Élaborer des théorèmes, étudier des phénomènes physiques étranges et comprendre leur logique, analyser des spécimens vivants ou robotiques inconnus, dormir les yeux ouverts devant un ordinateur, calculer les risques d'un voyage à vitesse lumière en frôlant une supernova pour échapper à la Guilde des pirates de l'espace... et casser le moral de vos compagnons par la même occasion.



Spécialités suggérées

Sciences (à préciser : xénobiologie, cybernétique, astrophysique, physique quantique, comportement des femmes…), systèmes solaires, lire les tabloïds, informatique, contact(s) (une université, d'autres scientifiques, un musée, un archéologue…)…

Bonus de Job

[NdJ] fois par aventure, vous pouvez aider à une réparation ou un soin médical (selon votre domaine de prédilection) par votre analyse et votre diagnostic. Le Héros qui répare ou soigne bénéficie d'un bonus au Delta égal à votre niveau de Job.

Challenge de Job

Si vous découvrez et analysez un phénomène physique étrange ou un spécimen inconnu, vous gagnez 2 XP.

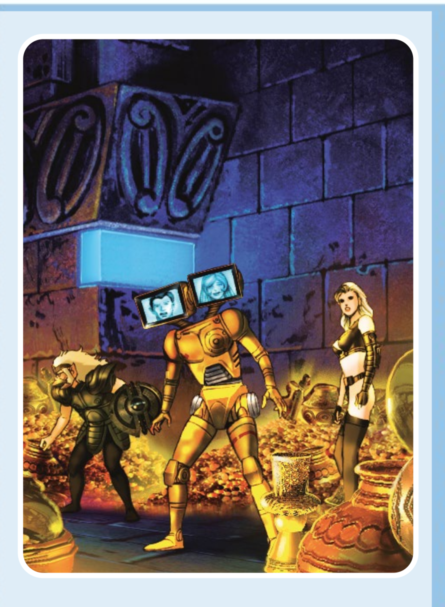


VOLEUR

Il y a toujours de petits filons qui rapportent beaucoup de Diamants, même s'ils sont à la limite de la légalité. Bien sûr, l'idéal demeure encore « le gros coup », le genre de plan qui vous rapportera suffisamment d'argent pour quitter le système solaire dans lequel vous végétez depuis des lustres, et pour mener la grande vie à Las Vegas. Que vous soyez faussaire, perceur de coffre, trafiquant d'art, cambrioleur ou simple pickpocket dans les souks d'une planète perdue, vous gagnez votre vie en dépossédant les gens de leur fortune. Vous pouvez agir seul ou en équipe, ou encore faire partie d'une Guilde de voleurs (qui vous rançonnera une partie de vos gains contre un soutien logistique, quelques informations ou une protection juridique et/ou armée). Parfois, vous acceptez des missions d'espionnage ou d'aider la Police à capturer l'un de vos concurrents en échange d'une réduction de votre peine carcérale.

Ce que vous savez faire

Voler des biens et les receler au plus offrant. Cela comprend un sens de l'observation et/ou un bon réseau d'informateurs, ainsi que l'étude et la préparation d'un plan d'action, car dans ce genre de Job, il y a assez peu de place pour l'improvisation, et il faut toujours un plan B sous le coude. Vous savez déguerpir sans laisser de trace compromettante (mais vous adorez signer votre passage, comme une sorte de pied de nez à la Police et à vos concurrents).



Spécialités suggérées

Baratin, arts, pickpocket, contact(s) (pègre, jet-set, bourgeoisie…), étudier un plan, éviter les pièges, acrobaties, course à pied, se cacher, déguisement, furtivité, illégalité, Bagarre, armes blanches (à préciser), trouver un objet caché…

Bonus de Job

Vous avez le don de disparaître en pleine course-poursuite. [NdJ] fois par aventure, vous pouvez semer automatiquement des poursuivants de catégorie Hommes de Main. Si vous êtes un Maître Voleur, vous pouvez utiliser ce bonus deux fois contre un Acolyte, et une fois contre un Grand Vilain.

Challenge de Job

Si vous parvenez à dérober un objet précieux (d'une valeur au moins équivalente à 20 DSP) sans vous faire arrêter, vous gagnez 2 XP.

LISTE DE SPÉCIALITÉS TYPES

COMBAT À MORT
Armes de tir (à préciser)
Armes blanches
Armes lourdes (artillerie)
Explosifs
Réparation d'armes

BAGARRE
Attaque acrobatique
Attaque ciblée
Défense totale

SPORT
Escalade
Course d'endurance
Sprint
Rugball
Saut acrobatique
Nage
Ski

CONDUITE
Jet-pack
Airbike
Overcar
Véhicule tous-terrains
Char d'assaut
Bipode
Monture animale
Submersible
Bateau
Vaisseau spatial (à préciser)

TECHNOLOGIE
Informatique
Systèmes de sécurité
Crochetage
Radars
Communicateurs
Réparation
Cybernétique

MÉDECINE
Premiers soins
Soins vétérinaires
Soins par les plantes
Acuponcture
Massage
Chirurgie
Médecine xénobiologique

ESPIONNAGE
Filature
Déguisement
Se cacher
Déplacement silencieux
Fouiller
Piratage
Vigilance
Gadgets
Photographie

RELATIONNEL
Diplomatie
Séduire
Baratiner
Intimider
Commander
Torturer
Galvaniser (encourager ses compagnons)
Mendier
Étiquette (Who's who)
Contact (à préciser)

ARTS
Musique
Dance
Comédie / Art dramatique
Sculpture holographique
Peinture laser

PLANÉTOLOGIE
Survie
Botanique
Dressage
Exploration (jungles, souterrains…)
Histoire & mystères (selon la planète)

LOISIRS
Jeux de casino
Triche
Cuisine
Œnologie



7. IMAGINER DES EFFETS DE STYLE

Un **Effet de Style** est une signature de la personnalité de votre Héros. Il peut prendre la forme d'un trait de conduite, d'une mimique, d'un tic nerveux, d'une pose, d'une réplique, d'une *bad attitude*… n'importe quoi, du moment que cela est cliché, amusant à jouer, lui donne du relief tout en considérant sa Réputation.

Un Effet de Style a aussi un autre intérêt plus pragmatique : celui de **faire baisser votre cumul de Fatigue de 1 point** lorsque vous le jouez. Votre Héros reprend confiance en lui et évacue un peu du stress accumulé après avoir repoussé ses limites. Un Effet de Style joué ne peut plus l'être jusqu'à ce qu'il soit **rechargé** lors d'un Focus ou d'une QR Héroïque. Il montre son utilité surtout quand vos Attributs sont affaiblis par un surplus de Fatigue accumulé en réalisant des Prouesses ou en encaissant des coups.

Il vous appartient d'imaginer vos Effets de Style en fonction de l'image que vous souhaitez donnez à votre Héros.

Pour vous donner quelques exemples concrets, prenons le cas de Cobra ; quelques-uns de ses Effets de Style pourraient être :
- *fumer un cigare,*
- *lorgner ou aborder une jolie fille,*
- *boire un verre de vin ou de Tartaros,*
- *balancer une réplique sarcastique à un ennemi,*
- *ronfler très fort en dormant,*
- *jongler avec une cassette numérique,*
- *exécuter un jeu de jambes exagéré en esquivant des tirs histoire d'énerver encore plus l'Adversaire,*
- *faire quelques étirements exagérés après un long voyage, un somme, ou avant une partie de Rugball,*
- *sauter par-dessus la portière d'une voiture décapotable au lieu de l'ouvrir,*
- *lâcher la réplique « Ça commence à m'énerver… » avant de dégainer son Psychogun,*
- *croiser les mains derrière sa nuque avec un sourire de satisfaction.*

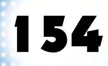
Jouer un Effet de Style supprime 1 point de Fatigue.

Quand vous jouez un Effet de Style, cochez la case devant sa description sur la **fiche de personnage**. Vous ne pourrez plus le rejouer tant qu'il ne sera pas rechargé.

Lady

Voici d'autres exemples d'Effets de Style qui pourront vous aider à imaginer les vôtres, mais n'hésitez pas à vous inspirer des clichés d'autres héros du cinéma, de mangas ou de jeux vidéo :

- *jongler avec son Colt avant de le rengainer,*
- *faire craquer ses doigts avant une Bagarre,*
- *cracher sa chique aux pieds d'un Adversaire en signe de provocation,*
- *secouer la tête pour balancer ses cheveux dans le vent,*
- *se baisser « innocemment » en tenue sexy,*
- *saluer son Adversaire avant un duel au sabre,*



- *répliquer un «C'est vraiment trop facile» devant une épreuve très difficile,*
- *répliquer un «Oups, désolé, je n'ai pas fait exprès» en obtenant une Réussite Héroïque ou Légendaire,*
- *saigner du nez en lorgnant une jolie fille sexy à travers un journal perforé,*
- *flanquer une taloche sur le crâne d'un autre Héros commettant une «incivilité»,*
- *faire semblant de pleurnicher quand on est menacé par un Adversaire,*
- *donner un violent coup sur un mur ou balancer une chaise quand on est énervé suite à un échec ou à la perte d'un compagnon,*
- *rajuster son chapeau Stetson avec un regard d'acier,*
- *souffler la fumée sortant du canon de son arme de tir,*
- *jouer à pile ou face avec une pièce quand on est indécis,*
- *bien mettre en évidence son tatouage,*
- *faire un signe de croix avant de frapper un Adversaire,*
- *ajuster ses lunettes Mirror-Ban avec un sourire narquois,*
- *déchirer «sans le faire exprès» sa combinaison moulante aux endroits «stratégiques»,*
- *saliver abondamment devant des lingots d'or ou des diamants,*
- *réaliser un dérapage spectaculaire en se garant devant un groupe de Bunny-girls.*

NOTE : Les Effets de Style doivent être décrits sur la fiche de personnage avant le début de la partie. Ils ne peuvent pas être improvisés en cours de jeu, sauf avis contraire du Maître.

*À la création de votre Héros, **vous pouvez imaginer 2 Effets de Style.***

Les Effets de Style se rechargent :

- En décrémentant une QR Héroïque en QR Normale et en déclarant :

«C'était vraiment trop facile !»

(ou une autre réplique du même genre).

► **Recharge 1 Effet**

- En décrémentant une QR Légendaire en QR Normale et en déclarant

«C'était vraiment trop facile !»

(ou une autre réplique du même genre).

► **Recharge tous les Effets**

(mais vous renoncez alors au PP).

Lors d'un Focus, le Maître peut accorder **la recharge de tous les Effets de Style** aux joueurs ayant bien interprété leur Héros.

Lady

Un Effet de Style est généralement joué comme un embellissement à une action réussie, c'est-à-dire que vous l'intégrez à la description de votre action après que les dés aient indiqué son succès. Pour ajouter une note d'humour, il tout à fait possible d'imaginer un Effet de Style qui n'interviendrait que lors d'un Échec. Un Effet de Style peut aussi être joué simplement quand la situation s'y prête, sans nécessairement avoir une action à mener ou les dés à lancer, mais juste comme ça, pour le plaisir du *roleplay*. Cette règle permet de **réguler le cumul de Fatigue pour réaliser des Prouesses** sans craindre les maladresses encourues avec des Attributs **affaiblis.**



8. LES POINTS DE PULP (PP)

Les **points de Pulp** (abrégé **PP**) représentent le potentiel héroïque de votre personnage, sa fâcheuse tendance à défier la mort, à braver avec les dangers avec insolence et à se redresser face aux mauvais coups du sort. Ils vous permettent d'accomplir des Prouesses, de sauver votre peau *in extremis* si vous êtes Mourant ou d'obtenir des options très intéressantes pour faire évoluer votre Héros et lui donner plus de prestige.

À la création de votre Héros, vous disposez de 2 points de Pulp.

Avec ces 2 PP vous pouvez choisir : d'**acheter des Accessoires Fétiches** (du fait de leur puissance, les artefacts de Super-science ne sont pas disponibles d'entrée de jeu. Ils doivent faire partie des enjeux d'une aventure afin de ne pas déséquilibrer le jeu, à moins que le Maître n'en décide autrement), d'**acheter des options** lors d'un Focus (Jobs, Pouvoirs...) ou de **les conserver dans votre réserve de PP libres** (cf. case en haut à droite sur votre fiche de personnage) pour les utiliser en cours de partie. Un PP dépensé pour l'achat d'une option ne peut plus être utilisé en cours de partie. Le coût en PP de chaque **option** est stipulé dans les chapitres concernés.

NOTE : Le Maître peut, très exceptionnellement, décider de vous attribuer plus de points de Pulp à la fin d'une aventure particulièrement réussie (3 ou 4 au lieu de 1 ou 2), mais attention au revers de la médaille : plus les Héros cumulent les points de Pulp libres, plus la réserve de **Mauvaise Fortune** (p180) augmente !

Vous gagnez 1 PP quand :

- Vous obtenez une QR Légendaire.
(11 sur le d66)

- Vous terminez une aventure.
(1 ou 2 points, à l'appréciation du Maître).

Vous dépensez des PP pour :

- Obtenir un nouvel Accessoire, Pouvoir ou Job.
► **Coût : variable.**

- Braver la Mort
Sortez automatiquement de l'État Mourant et récupérez 1 point de Santé.
(Le PP est sacrifié mais on évite le test de premiers soins)
► **Coût : 1 PP.**

- Défier le destin
Lors d'un test d'action, vous pouvez miser 1 PP avant de lancer les dés. Vous augmentez alors la Qualité de Réussite (QR) obtenue de 2 crans.
(échec à Réussite Héroïque, ou Réussite Normale à Réussite Légendaire).

De plus...
- Si le test est réussi avec un 1 (QR Héroïque), le PP misé est récupéré et est réutilisable dès la prochaine action.
- Si le test est réussi sans 1 ou raté sans 6 (Échec ou QR Normale), le PP misé est récupéré en fin d'aventure.
- Si le test est raté avec un 6 (Complication), le PP est sacrifié, et avec un 66 (Catastrophe), le Héros encaisse en plus 1 point de Disgrâce.

► **Coût : 1 PP.**

Tous les PP libres dépensés sont récupérés en fin d'aventure, sauf ceux tombés en Disgrâce ou sacrifiés.





9. LES ACCESSOIRES FÉTICHES
(Gadget, arme ou protection)

Les **Accessoires Fétiches** sont l'équipement préféré de votre Héros. Il ne s'en sépare jamais (quitte à dormir avec), ils ne lui font jamais défaut et ils font partie quasi intégrante de son identité.
Les cigares gadgets, la ceinture appareil photo ou le bracelet grappin de Cobra sont de bons exemples d'Accessoires Fétiches. On notera également son fameux Colt Magnum parmi ses armes de prédilection (le Psychogun est quant à lui classé dans les artefacts de Super-science) et sa combinaison moulante rouge dans ses tenues de prédilection.

Toute action entreprise avec l'aide d'un Accessoire Fétiche est immunisée aux Complications (6 sur le d66).

Dans la plupart des jeux de rôle, vous devez tenir un inventaire précis de ce que vous emportez ou pas en expédition, le Maître ayant toujours la sale manie de vous demander si vous avez bien pensé à emporter une lampe torche, un briquet ou une corde pour vous sortir d'un guêpier. Bien sûr, la réponse est souvent gênante…

Dans mon jeu, un Accessoire Fétiche ne vous fera jamais défaut. Vous l'aurez toujours sur vous, prêt à l'emploi, à la différence d'un équipement standard qui pourrait « malencontreusement » être oublié à bord du vaisseau selon l'humeur taquine de votre Maître.


Cobra

Vous disposez de 1 Accessoire Fétiche gratuit (PP exclus).

Obtenir les Accessoires les plus puissants demande la dépense de XP et/ou de PP. À la création, vous devez vous acquitter du coût en diamants et PP, mais vous êtes exonéré du coût en XP.
Par la suite, un Accessoire « normal » devient Fétiche si vous l'utilisez successivement et efficacement durant deux aventures complètes.

Si un Accessoire Fétiche est détruit ou perdu, il peut être racheté au début de la prochaine aventure. Son coût en XP et PP est alors gratuit. Les XP et PP investis dans un Accessoire Fétiche détruit (ou perdu) que le joueur ne souhaite pas racheter, sont récupérés et réutilisables au début de la prochaine aventure.

Dans les règles de base de cette édition, vous êtes limités à **3 Accessoires Fétiches maximum**.

Lady

Reportez-vous aux listes des Accessoires page 299 pour sélectionner votre premier Accessoire Fétiche.



10. LA TOUCHE FINALE

Voilà, nous y sommes, vous avez quasiment terminé la création de votre Héros. Il ne vous reste plus maintenant qu'à lui donner un nom, et pourquoi pas un surnom, et à le décrire physiquement en quelques mots dans l'espace prévu à cet effet sur la **fiche de personnage**. A-t-il les yeux bleus ou une cicatrice sur la joue ? A-t-elle un mystérieux tatouage sur le dos ou un bandeau sur l'œil ? Porte-t-il un masque respirateur ou un casque de Rugball cabossé ? Si vous avez des talents d'illustrateur, vous pouvez même lui dessiner un portrait ou un symbole (Cobra a bien le sien, lui).

Certains joueurs aiment décrire en détail la psychologie, le caractère ou le passé de leur Héros. En réalité, ce n'est pas forcément très judicieux dans un jeu de rôle porté sur l'aventure et l'action comme Cobra, car l'âme du Héros, c'est votre inspiration du moment qui va l'animer. C'est vous qui allez lui donner vie en cours de partie, vous allez lui prêter votre voix, vos idées, vos pulsions et votre héroïsme. Sans vous, ce personnage ne reste qu'un squelette vide constitué de quelques notes sur une fiche de papier. La magie de ce loisir n'opère qu'avec des joueurs qui s'impliquent, s'intéressent et insufflent l'étincelle de vie à ces personnages fictifs. Il n'est donc pas nécessaire de graver dans le marbre absolument tous les détails, car les zones d'ombre favorisent l'imaginaire et laissent votre Maître libre de jouer avec en vous réservant des surprises. Si vous fixez trop précisément les choses, cela risque de vous brider votre élan si vous souhaitez un jour varier l'interprétation de votre Héros. Cobra est très souvent d'humeur joviale, nonchalante et taquine, mais lorsqu'il est confronté à la mort de proches, son caractère change du tout au tout. Il libère la part des ténèbres qui sommeille tout au fond de lui et (re) devient un pirate impitoyable que rien n'arrête. Laissez-vous vous aussi cette possibilité sous le coude. Le passé de votre Héros de l'Espace est déjà brossé dans les grandes lignes de par ses Jobs et sa Race, laissez-vous une marge de manœuvre pour des rebondissements scénaristiques concoctés par votre Maître.

Imaginez… Et si vous appreniez un jour que votre passé n'est pas celui que vous croyez ? Et si vous étiez finalement quelqu'un d'autre ? Et si vous vous aperceviez que l'on a trafiqué votre mémoire à la Maison des Rêves ? Gardez toutes ces potentialités pour enrichir les aventures prêtes à jouer que nous vous proposons, grâce à des intrigues secondaires palpitantes de votre cru et gardez-vous le plaisir de quelques effets de surprise.

Le jeu de rôle traditionnel sur table a cet avantage sur le jeu vidéo que rien n'est programmé à l'avance. Grâce à l'inspiration des participants, tout, absolument tout, peut arriver.

N'oubliez pas que cette fois, le héros, c'est VOUS ! Oui, enfin disons qu'il faut bien que quelqu'un prenne la relève pendant que je me prélasse au bord d'une piscine, entouré de filles en bikini et un délicieux cocktail à la main tout de même !

Cobra





EXPÉRIENCE & FOCUS

L'un des plaisirs du jeu de rôle c'est de faire évoluer son personnage, d'améliorer ses capacités, d'augmenter son Pulp, bref, de lui donner plus d'allure pour montrer aux femmes qu'il en a dans le ventre et que Salamandar « n'a qu'à bien se tenir ».

*Dans mon jeu, quand votre Héros réalise ses Challenges, atteint les enjeux de l'aventure ou quand vous lui donnez vie avec tout le panache qu'il mérite, vous êtes récompensé par des **points d'Expérience** (abrégés **XP**) et des **points de Pulp** (abrégés **PP**). Oui, je sais, ça ne vaut pas de l'or ou un harem de filles chaleureuses, mais bon, c'est toujours ça de pris...*

Cobra

Les **XP** sont distribués par le Maître à chaque Focus d'une aventure, les **Focus** étant des sortes de **checkpoints narratifs**, des points de sauvegarde en somme. On pourrait les assimiler aux séquences de la série animée où l'image se fige et passe du celluloïd au crayonné. Mais d'un point de vue plus pragmatique, c'est surtout l'occasion pour les joueurs de faire le point sur l'avancement de l'intrigue et leurs indices, d'établir un nouveau plan d'action, de se requinquer des pertes de Santé et du cumul de Fatigue.

Une aventure moyenne doit comporter deux à trois Focus. La période de jeu entre deux Focus s'appelle une **Scène**. Un Focus ne devrait pas durer plus de dix minutes de temps réel, alors qu'une scène peut durer jusqu'à deux heures de jeu.

Le Maître doit placer un Focus judicieusement pour qu'il coïncide, dans la mesure du possible, à un moment dramatique ET stratégique adapté. C'est-à-dire pas en plein milieu d'un combat (difficile d'admettre que les Adversaires acceptent de faire une pause autour d'un verre de Tartaros), ni même quand les Héros sont en pleine forme (ce qui n'aurait pas un grand intérêt dramatique, ni même en termes de récupération). Le Maître doit aussi veiller à la fréquence à laquelle il applique des Focus : trop souvent rendrait les parties très faciles et briserait le suspens, et, inversement, pas assez souvent augmenterait la difficulté de la partie de façon exponentielle, avec des Héros blessés et épuisés lors de la scène finale contre le Grand Vilain.

Un Focus permet de :

- recharger les Effets de Style,
- supprimer tous les points de Fatigue,
- obtenir et dépenser des XP,
- dépenser des PP.

Le nombre d'XP gagnés durant un Focus dépend des conditions dans lesquelles s'est déroulée la scène précédemment jouée, à savoir :

- si des Challenges ont été réalisés,
- si les enjeux de la scène jouée ont été atteints,
- si l'interprétation (*roleplay*) des joueurs a été « à la hauteur » et a contribué à une bonne ambiance.

Chacune de ces trois conditions rapporte 1 à 2 XP, mais les enjeux d'une scène peuvent valoir plus.

Lady

NOTE : La première condition dépend de l'énoncé des Challenges dans la description des Jobs, tandis que les deux autres sont entièrement à l'appréciation du Maître, ou éventuellement, pour la seconde, de ce qui est stipulé dans le scénario.

Dans une partie de durée et/ou difficulté moyenne, avec 3 Focus, les Héros reçoivent donc entre 2 et 4 XP par Focus, donc 6 à 12 XP pour toute l'aventure.

Ces XP peuvent être cumulés et dépensés :
- au début ou à la fin d'une aventure,
- à chaque Focus.

Dépenser ses XP

Les XP servent à acheter des options :

Une Spécialité
- 5 XP

Augmenter le niveau d'un Job ou d'un Pouvoir
- niveau 1 à 2 : 10 XP
- niveau 2 à 3 : 15 XP
- niveau 3 à 4 : 20 XP

Un Accessoire
- coût variable selon l'Accessoire.

Dépenser ses PP

Un Héros peut dépenser ses PP pour :

Obtenir un nouveau Job ou Pouvoir
- 1er Pouvoir : 1 PP
- 2ème Pouvoir ou Job : 2 PP
- 3ème Pouvoir ou Job : 3 PP

Augmenter un Attribut
- de 0 à 2 : 1 PP/niveau
- de 3 à 4 : 2 PP/niveau
- de 5 à 6 : 3 PP/niveau
- de 7 & + : 4 PP/niveau *

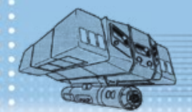
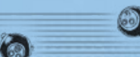
DÉFIER LE DESTIN
(En cours de partie)
- 1PP (p.156).

BRAVER LA MORT **
(Sortir de l'État Mourant)
- 1PP (p.156 & p.172).

* Sur les Attributs spécifiés comme **points forts** dans les **consignes de création** d'une Race uniquement.
** Le PP dépensé pour sortir de l'État **Mourant est sacrifié et est définitivement perdu.**

NOTE : Un Pouvoir obtenu automatiquement grâce à un bonus de Job ne compte pas comme 1er Pouvoir.

Dans les règles de base, **le nombre de Pouvoirs maximum qu'un Héros peut obtenir est égal à sa Psyché**. Il est possible d'obtenir des Pouvoirs de types différents (magiques et médiumniques par exemple).





LA DISGRÂCE & LA RÉPUTATION

La Disgrâce

Tomber en **Disgrâce** est un événement grave dans la vie d'un Héros, qui peut porter atteinte à la complicité qui le lie à ses compagnons et à l'intégrité du Groupe. Cela intervient quand un Héros laisse son côté sombre le guider et commet un acte antihéroïque (trahir ses compagnons, maltraiter ou tuer un innocent, mettre en péril le groupe pour ses intérêts personnels, attaquer un Adversaire dans le dos…).
La Disgrâce ternit l'image du Héros et à terme, entache sa Réputation.

- quand un Héros fait preuve de malveillance délibérément, 1 de ses points de Pulp se transforme en point de Disgrâce.

- les points de Disgrâce s'utilisent comme des PP libres, mais pour des actes vils et antihéroïques uniquement.

- à la différence d'un point de Pulp, un point de Disgrâce ne peut pas servir à l'achat d'une option.

Lady

Supprimer un point de Disgrâce

Pour supprimer un point de Disgrâce, un Héros doit sacrifier 2 points de Pulp (ils sont définitivement perdus) et réaliser un acte de bravoure spécifiquement dédié à laver son honneur (à l'appréciation du Maître).

La Réputation

La Réputation mesure l'impact de la notoriété d'un Héros auprès de la population de l'Univers Zéro. Si ses actes ont été bons et généreux, sa Réputation sera **Bonne** et les PNJ seront enclins à lui faire confiance et à le soutenir. Si au contraire ses actes ont été fourbes et cruels, sa Réputation sera **Mauvaise** et les PNJ le fuiront ou mieux, participeront à son arrestation histoire d'obtenir une petite prime au passage.

Le Maître doit ajuster les réactions des PNJ en fonction de la Réputation d'un Héros.

Le Maître peut octroyer un bonus/malus au Delta sur les tests de Gueule/Sex-appeal qu'un Héros peut engager envers des PNJ en fonction de sa Réputation. Mais attention, il doit estimer si la Réputation joue en faveur ou en défaveur du Héros selon le type de PNJ : une Réputation **Héroïque** sera un avantage envers un PNJ « neutre » ou « bon », mais clairement un problème envers un Adversaire, et inversement. De plus, une Réputation **Bonne** ou **Héroïque** attirera les ennuis avec la racaille, et inversement, une Réputation **Maléfique** suscitera à coup sûr l'intérêt des membres de la Police de l'Espace et autres redresseurs de torts.

Réputation et modificateurs au Delta
Une Réputation **Héroïque** ou **Maléfique** implique un bonus/malus de 3.
Une Réputation **Bonne** ou **Mauvaise** implique un bonus/malus de 1.
Une Réputation **Neutre** n'implique aucun bonus/malus.

NOTE : Ces modificateurs ne s'appliquent qu'aux tests de Gueule/Sex-appeal envers des PNJ.



Calcul de la Réputation

La Réputation se mesure en faisant **la différence entre le Pulp** (PP libres) **et la Disgrâce**.



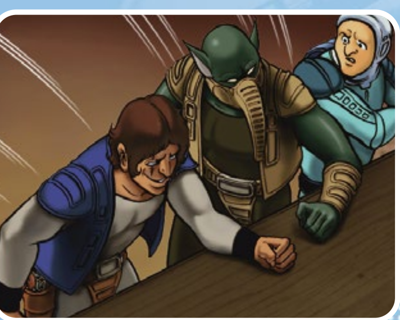
On ne peut pas avoir une Réputation supérieure à **Neutre** tant que l'on n'a pas supprimé son dernier point de Disgrâce.

La Disgrâce est supérieure au Pulp de :	
1 point	La Réputation est **Neutre**.
2 ou 3 points	La Réputation est **Mauvaise**.
4 points et plus	La Réputation est **Maléfique**.



Le Pulp (sans Disgrâce) est égal à :	
0 ou 1 point	La Réputation est **Neutre**.
2 ou 3 points	La Réputation est **Bonne**.
4 points et plus	la Réputation est **Héroïque**.

À sa création, votre Héros de l'Espace a donc une Réputation soit **Neutre** (il a dépensé tous ses PP et l'aura héroïque qu'il dégage lorsqu'il dispose de PP libres n'est plus aussi vive) ou soit **Bonne** (il a conservé des 2 PP libres, et son aura brille de tout son potentiel héroïque).







COMMENT JOUER

A. LES OUTILS POUR JOUER

Ce jeu utilise principalement deux Accessoires :

- **Les dés & la Table Delta.**

Il y en a un troisième qui, bien qu'optionnel, reste tout de même très utile et facilite le déroulement du jeu :

- **Les cartes d'états & d'action.**

1. LES DÉS

Ce jeu emploie **deux dés à six faces** classiques (ou, en langage *rôliste*: **2d6**), mais de deux couleurs différentes pour les distinguer.

De préférence, utilisez des dés rouges et bleus. Vous pouvez utiliser d'autres couleurs, mais prenez garde de ne pas vous mélanger dans la compréhension des règles où, par convention, sont utilisés **le rouge** (pour Cobra) et **le bleu** (pour Lady).

On utilise les dés lorsque l'on souhaite que son Héros de l'Espace agisse, que cette action comporte des risques d'échouer, et que cet échec peut avoir une incidence sur le déroulement de l'aventure ou son ambiance. Toutes les autres actions, et notamment celles qui sont censées réussir automatiquement, sont décrites de façon narrative à travers des échanges verbaux entre les joueurs et le Maître. Il est important de bien juger de l'utilité d'un test, car cela ralentit le déroulement du jeu, et, par excès, peut en briser complètement le rythme. Hors, dans ***COBRA - Le Jeu de Rôle***, l'action doit rester nerveuse et haletante.

Lire les dés

Les deux dés servent à générer un résultat entre 11 et 66.

La combinaison de ces deux dés s'appelle le d66.

- Le **dé rouge** représente les dizaines.
- Le **dé bleu** représente les unités.

Exemple *: Néo fait un test d'action pour son Héros. Il lance les dés et obtient 3 avec le dé rouge et 2 avec le dé bleu. Son résultat est donc 32.*

Le résultat est comparé à vos **Chances de Réussite (CdR)** lues sur la **Table Delta**.

- L'action est réussie si le résultat du d66 est égal ou inférieur aux CdR.
- L'action est échouée si le résultat est supérieur aux CdR.

Lady



Lire les résultats

Un **test basique** se borne à déterminer si le résultat du d66 est oui ou non une Réussite, mais il est souvent plus intéressant de donner un peu plus de couleur à l'interprétation des résultats pour affiner le *roleplay,* grâce à plusieurs paliers d'accomplissement. Et pour cela, **les faces 1 et 6 vont nuancer l'interprétation des résultats** : le 1 a un effet bénéfique alors que le 6 est plutôt annonciateur de problèmes…

Un **1** donne une **Réussite Héroïque**
Un **11** donne une **Réussite Légendaire**
Un **6** donne une **Complication**
Un **66** donne une **Catastrophe**

Réussite Héroïque

Un test réussi avec un 1 dans les dizaines ou les unités transforme une Réussite Normale en Réussite Héroïque.
Les avantages que l'on peut tirer d'une Réussite Héroïque sont très variables, car ils dépendent de l'action tentée. Leur interprétation est donc laissée à l'appréciation du Maître, sauf pour certains cas précis stipulés dans les règles.

Exemple *: Le Héros réalise un tir plus meurtrier, obtient des informations plus complètes, la fille n'est pas juste charmée, mais elle subit un véritable coup de foudre…*

Réussite Légendaire

Un test réussi avec un 11 est une Réussite Légendaire. Le Héros réalise quelque chose de vraiment exceptionnel et obtient un gros avantage. La nature et la quantification de cet avantage dépendent là aussi de la situation et sont laissées à l'appréciation du Maître, sauf si cela est précisément spécifié dans les règles. Un tel résultat doit toujours faire l'objet d'une description spectaculaire.

Une Réussite Légendaire permet d'empocher 1 point de Pulp ou de recharger tous ses Effets de Style.

Exemple *: Le Héros tire entre les deux yeux de son Adversaire et le tue sur place, ou le blesse gravement en trouvant une faille dans son armure de verre, il gagne le jackpot au casino…*

Avec les dés spéciaux COBRA – Le Jeu de Rôle

La face 1 est immédiatement reconnaissable grâce aux figures des héros Cobra ou Lady
Si vous réussissez votre test avec une de ces figures, c'est une Réussite Héroïque.
Facile non ?

Cobra

Avec les dés spéciaux COBRA – Le Jeu de Rôle

Si vous réussissez un test avec les deux figures héroïques, vous obtenez une Réussite Légendaire.

Logiquement, c'est tout de suite après que les filles tombent à vos pieds...

Cobra



Complication

Un test comportant un 6 dans son résultat (dizaines ou unités), qu'il soit une Réussite ou un Échec, peut déclencher une Complication. Ce n'est pas obligatoire et le Maître décidera, selon son inspiration du moment, si c'est « dramatiquement » opportun ou pas très « drôle » à jouer. Lors d'une Complication, le Maître peut jouer des points de **Mauvaise Fortune** (pour simuler un coup de malchance) ou de **Vilenie** (pour simuler une fourberie de la part d'un Adversaire). Le nombre de points de Mauvaise Fortune ou de Vilenie utilisés dépend du niveau de Complication que le Maître souhaite appliquer pour envenimer les choses (généralement 1 ou 2 points).

Avec les dés spéciaux COBRA – Le Jeu de Rôle

La face 6 est reconnaissable grâce à la pince de l'Homme de Verre, symbole de Complications. Oui, vous verrez, être un Héros n'est pas un passe-temps facile tous les jours !

Cobra

Cas particuliers du 16 et du 61

- **si le test est réussi**, c'est une Réussite Héroïque (le 1 l'emporte sur le 6).
- **si le test est raté**, c'est un Échec + Complication (le 6 l'emporte sur le 1).

Catastrophe

Le résultat 66 est toujours un Échec automatique aux conséquences désastreuses. Il n'y a aucun moyen de contrer ce résultat. Les répercussions de cette Catastrophe dépendent grandement de la situation et sont donc laissées à l'appréciation du Maître, sauf si cela est explicitement précisé dans les règles. Selon le cas, une Catastrophe peut même infliger 1 point de Disgrâce au Héros.

Exemple *: le tir dévie ou ricoche et touche de plein fouet un innocent ou un compagnon, la direction d'un véhicule subit une avarie et il fonce tout droit contre un mur, la tentative de charme est un râteau phénoménal et vexe au plus haut point le PNJ…*

Les Qualités de Réussite (QR)
RÉUSSITE LÉGENDAIRE Test réussi avec 11 +
RÉUSSITE HÉROÏQUE Test réussi avec un 1 ou
RÉUSSITE NORMALE Test réussi
ÉCHEC NORMAL Test échoué
ÉCHEC + COMPLICATION Test échoué avec un 6 ou
CATASTROPHE Test échoué avec un 66 +

Tests & résultats opposés

Quand deux personnages s'opposent lors d'une course-poursuite ou d'un duel pour dégainer le plus vite par exemple, chacun effectue un test (**de Job** ou **par défaut**, selon le cas), puis l'**on compare les QR** ; **la plus haute l'emporte.**

- en cas d'égalité, on compare ensuite soit les Attributs utilisés pour un test **par défaut**, ou soit les niveaux de Jobs utilisés pour un test **de Job**, **le plus haut l'emporte**.
- s'il y a encore égalité, et si les enjeux en valent vraiment le coup, on procède à une enchère de points de Pulp ou de Vilenie. **Celui qui mise le plus l'emporte**.

2. LA TABLE DELTA

L'utilisation de cette **Table Delta** est très simple. Elle permet de gérer avec cohérence et sans calculs fastidieux de nombreuses actions en cours de partie. Avec un peu de pratique et d'astuce, vous parviendrez à simuler aisément n'importe quelle situation. Pour l'utiliser, vous avez besoin de connaître deux valeurs : le **Delta** et le **niveau de Job**. Au croisement des deux valeurs, vous lisez les **Chances de Réussite** (ou **CdR**).
Lors d'un test, il suffit que le résultat du d66 soit inférieur ou égal à vos CdR pour réussir votre action. Oui, c'est tout.

Les CdR lues sur la Table Delta sont calibrées sur une estimation des capacités moyennes d'un humain ordinaire. Bien sûr, Lady vous dirait que ces probabilités sont légèrement discutables d'après ses statistiques, mais vous savez, je suis un homme d'action qui ne s'encombre pas de tels détails, et vous feriez bien d'en faire autant. À moins que vous ne préfériez un cours de mathématiques bien sûr...

Cobra

Table Delta

	-2 & -	-1	0	1	2	3	4	5	6	7 & +
0 – Novice	11	11	12	14	16	22	24	26	32	34
1 – Apprenti	14	16	22	24	26	32	34	36	42	44
2 – Pro	24	26	32	34	36	42	44	46	52	54
3 – Expert	34	36	42	44	46	52	54	56	62	64
4 - Maître	44	46	52	54	56	62	64	65	65	65

Le Delta

La première ligne horizontale de cette table, indique le **Delta** de l'action, qui, de base, est égal à l'Attribut du Héros.

On peut modifier ensuite le Delta avec des bonus/malus en rapport avec la situation.

Concrètement, un Delta de 2 indique une situation neutre où les avantages et les désavantages s'équilibrent. Un Delta de 3 et plus indique que les chances du Héros sont plutôt favorables, et un Delta de 1 et moins, que les choses ne s'annoncent pas très simples…

Pour calculer le Delta

Attribut Héros


(+ bonus ou - malus) - Difficulté



Lady



Si le Delta final est inférieur à -2 ou supérieur à 7, on utilise les valeurs (colonnes) -2 ou 7.

Difficulté d'une action
De nombreux paramètres peuvent entrer en ligne de compte pour estimer une difficulté : luminosité, temps imparti, manque d'outils, état de Santé, une fille en bikini qui passe au même moment… on pourrait en lister sur des pages. C'est pourquoi cette estimation est laissée à l'appréciation du Maître qui doit jauger « à la louche » quels sont les paramètres vraiment importants et intéressants (et cohérents) qui entrent en jeu. Il ne faut pas trop corser ni édulcorer une difficulté sans raison vraiment valable.

Dans certains cas, il peut être intéressant pour le Maître de tricher sur la difficulté pour faire monter la pression sur des Héros un peu trop à l'aise ou pour aider ceux qui seraient dans la mouise. Le Maître a toute latitude pour adapter un peu la difficulté des actions si cela l'arrange. Surtout pour maintenir la press... le suspens.

Cobra

Durant vos premières parties, n'hésitez pas à vous référer à la petite table de difficulté ci-dessous pour estimer les **bonus/malus à appliquer au Delta d'une action** selon le ressenti de sa complexité. Notez que ce ressenti peut varier selon que l'on soit joueur ou Maître ; ce dernier est invité à rester dur, mais juste !
Notez également qu'à partir d'un Delta de 7 et plus, une action devrait être jugée comme *surhumaine*.

Bonus/malus de difficulté	
Vous rigolez ?	+2
Les yeux fermés.	+1
Simple routine.	0
Bof, peut mieux faire…	-1
Un poil délicat...	-2
Ça commence à me plaire...	-3
Plutôt corsé !	-4
Ça va être compliqué !!	-5
Hey, vous êtes dingues ?!?	-6

***Exemple** : Le Héros de Dimitri, à bord d'une Airbike, slalome entre les parois abruptes d'un canyon pour semer une escouade de Pirates de l'Espace. Le Maître lui demande un test de Réflexes. Son Héros a 4 en Réflexes et l'étroitesse du canyon implique la difficulté « plutôt corsée », donc un malus de -4 pour calculer le Delta de l'action, qui est de 0 (4 en Réflexes – 4 de difficulté = 0). Mais Dimitri rappelle que son Airbike customisée lui fait bénéficier d'un bonus de +2 en conduite. Le Delta passe alors à 2, ce qui rééquilibre avantageusement les chances du Héros. Il reste maintenant à prendre en compte le niveau du Job utilisé pour définir les CdR finales de l'action.*

Le niveau de Job
Votre niveau de Job est lu verticalement à gauche de la Table Delta. Passez ensuite en revue les différents Jobs du Héros pour estimer si l'un d'eux sera connexe (adéquat) avec l'action tentée.

Test « de Job » ou « par défaut »
Un test **de Job** est un test effectué à l'aide de connaissances professionnelles spécifiques. Si aucun Job ne correspond à l'action tentée, ou si aucune connaissance

professionnelle n'est requise, c'est un test **par défaut**. On utilise alors **le niveau de Job 1-Apprenti** pour déterminer les CdR.

Exemple *: Reprenons l'exemple précédent là où nous l'avons laissé. Après avoir calculé le Delta de son action, Dimitri épluche les Jobs de son Héros pour définir celui dans lequel il est censé avoir pratiqué la conduite d'Airbike. Ses Jobs sont : Archéologue 2-Pro et Ranger 3-Expert. Ce n'est pas gagné…Il argumente quand même que durant son expérience de Ranger dans les plaines désertiques de Zados, il s'est régulièrement déplacé en Airbike pour traquer les contrebandiers, se livrant même très souvent à des courses-poursuites. Le Maître estime l'argumentation « valable ». Dimitri lit donc ses CdR avec un Delta de 2 (voir exemple ci-dessus) et un niveau de Job de 3, ce qui lui donne des CdR de 52. Il doit maintenant obtenir un résultat égal ou inférieur à 52 avec les dés pour réussir son action.*

Formulation des tests

Dans les aventures, lorsqu'un test est demandé, il sera formulé ainsi dans le texte :

Test par défaut :

[Attribut par défaut / difficulté X], où il faut utiliser l'Attribut impliqué avec le niveau de Job 1-Apprenti et en appliquant les bonus/malus de la difficulté.

Exemple : *test de [Réflexes* ***par défaut*** */ difficulté -2]*

Test de Job :

[Attribut + Job connexe / difficulté X], où il faut utiliser l'Attribut impliqué avec le niveau de Job connexe et en appliquant les bonus/malus de la difficulté.

Exemple : *test de [Intellect* ***+ Job connexe*** *en astrogation / difficulté 0]*

B. LA FATIGUE

La **Fatigue** représente le niveau de stress et d'épuisement qu'encaisse un Héros de l'Espace. Elle augmente d'un point à chaque fois qu'il réalise **une Prouesse**, une **Volte-face**, encaisse des **Dégâts en bagarre**, subit des blessures, lors d'**efforts éprouvants** (traversée d'un désert, escalade…) ou utilise des **Pouvoirs**.

Encaisser de la Fatigue

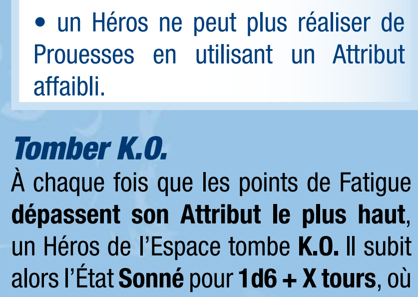
Un Héros encaisse 1 point de Fatigue quand :

- il réalise une **Prouesse**,
- il réalise une **Volte-face**,
- il utilise un **Pouvoir**,
- il subit une **épreuve d'endurance** (1 ou 2 points, à l'appréciation du Maître),
- il modifie son action durant la phase de **Sang froid**,
- il perd 1 point de **Santé**,
- il subit certains **États**.

Attributs affaiblis

Quand **le cumul de Fatigue dépasse la valeur d'un Attribut**, cet Attribut est **affaibli**. L'utilisation d'un tel Attribut est désormais limitée et comporte des risques de commettre des maladresses à cause de l'épuisement :





• un **6** dans le résultat d'un test **avec un Attribut affaibli** indique impérativement **un Échec**, même si le résultat des dés était inférieur ou égal au CdR.

• un Héros ne peut plus réaliser de Prouesses en utilisant un Attribut affaibli.

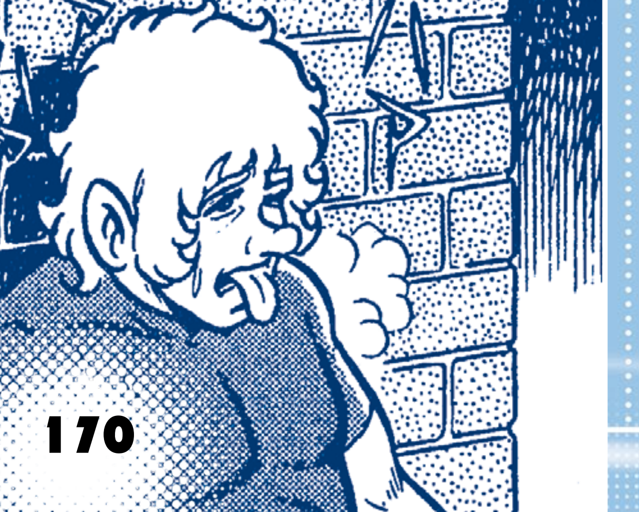
Tomber K.O.

À chaque fois que les points de Fatigue **dépassent son Attribut le plus haut**, un Héros de l'Espace tombe **K.O.** Il subit alors l'État **Sonné** pour **1d6 + X tours**, où X est égal à la différence entre le cumul de Fatigue et l'Attribut le plus haut.

Exemple : *L'Attribut le plus haut de Néo est de 5. Si, après un mauvais coup lors d'une bagarre, ses points de Fatigue passent à 7, il subit l'État Sonné pour 1d6 + 2 tours (X = 7 - 5 = 2).*

Récupérer de sa Fatigue

Un Héros peut réduire ses points de Fatigue **en jouant des Effets de Style** : 1 Effet de Style joué (durant une action ou une phase de *roleplay*) supprime 1 point de Fatigue, ou bien **lors d'un Focus** : l'intégralité des points de Fatigue est supprimée.



C. LES PROUESSES

Un Héros de l'Espace qui ne réalise pas de **Prouesses** n'en est pas vraiment un, du moins au sens où on aime l'entendre, c'est-à-dire un individu intrépide capable de décharger son adrénaline au bon moment pour effectuer des exploits hors du commun. Ceci est d'autant plus vrai pour ***COBRA – Le Jeu de Rôle***. Les Prouesses sont certainement ce qui fait tout le sel des scènes d'action de ce jeu, il faut donc leur accorder une place capitale dans vos parties.

Il y a principalement trois types de Prouesses :

Augmenter une Qualité de Réussite

Coût : 1 point de Fatigue.
Fréquence : 1 fois par action.

Après avoir lancé les dés et obtenu sa Qualité de Réussite « de base », le joueur déclare que son Héros libère une décharge d'adrénaline pour **améliorer sa QR d'1 cran**. Un Échec devient donc une Réussite Normale, et une Réussite Normale devient Héroïque. Le Héros encaisse 1 point de Fatigue.
Attention, on ne peut pas obtenir de QR Légendaire de cette manière.
(Pour cela il faut miser un point de Pulp).

Multiplier ses attaques

Coût : 1 point de Fatigue par attaque supplémentaire.
Fréquence : Autant de fois que désiré.

NOTE : Il est parfaitement possible de cumuler les deux types de Prouesse dans le même tour et sur une même attaque.

***Exemple** : Cobra fait face à trois Adversaires et n'a pas le temps de discuter. Il peut décider de multiplier ses attaques deux fois (trois attaques en tout, en comptant celle de base) et d'augmenter la QR de chacune d'entre elles. Il encaissera 5 points de Fatigue (2 pour les deux attaques supplémentaires, et 3 pour augmenter la QR de ses trois attaques), mais ses Adversaires encaisseront certainement encore moins bien le traitement expéditif qu'il va leur infliger…*

Booster ses Réflexes

Coût : 1 ou 2 points de Fatigue.
Fréquence : Durant la passe de Sang chaud de l'Odre d'Initiative (p186).

Le Héros augmente ses Réflexes de 1 ou 2 points pour agir avant ses Adversaires.

Autres Prouesses (optionnel)

Le Maître peut autoriser d'autres Prouesses au prix de 1 point de Fatigue chacune. Voici quelques exemples :

- **Rechargement rapide**
  Recharger son arme sans devoir dépenser une action.
- **Bulldozer**
  Frapper deux cibles en un seul coup en bagarre, avec une arme disposant d'une bonne allonge (batte, lance...)
- **Sixième sens**
  Permets de « flairer » le danger au dernier moment.
- **Double impact**
  Permets d'utiliser deux armes de poing en même temps (pistolet ou revolver). Un seul test de tir est réalisé avec un bonus au Delta de +2 (pas d'attaque ciblée en utilisant deux armes).

Rappel : on ne peut pas réaliser de Prouesse avec un Attribut Affaibli !

D. LA SANTÉ

Perdre de la Santé

L'état de **Santé** d'un Héros est mesuré sur la jauge en haut à gauche de la fiche de personnage. Elle contient **trois marqueurs** (ou cases) à cocher.
Selon l'ampleur des Dégâts encaissés, il peut perdre un ou plusieurs points de Santé d'un coup : **on coche autant de marqueurs sur la jauge de Santé.**

Quand un Héros est blessé, la douleur le handicape pour agir. Cela se traduit par **un malus de -1 sur la Table Delta par marqueur de Santé coché**.

À 0 point de Santé (quand tous les marqueurs de la jauge sont cochés), **le Héros passe à l'État Mourant.** Sa vie ne tient plus qu'à un fil.

Un Héros Mourant qui tombe en plus K.O. passe directement à l'État Dans le Coma.

1 point de dégât encaissé
=
perte d'1 pt de **Santé**

ajout d'1 pt de **Fatigue**

Lady

Oui, c'est assez mortel, mais les combats dans ***COBRA – Le Jeu de Rôle*** sont comme dans le manga ou l'anime : nerveux et létaux. Souvent, un seul coup au but suffit pour éliminer un individu. Tout l'intérêt réside dans l'importance des prises de décision durant l'Ordre d'Initiative, dans la bonne gestion de la Fatigue pour réaliser des Prouesses et des esquives acrobatiques.



L'État : Mourant

Quand un Héros de l'Espace bascule à **0 point de Santé**, il se vide de son sang et se déplace très difficilement. Il subit alors **l'État Mourant pour 1d6 + X tours**, où X est égal aux points de Dégâts infligés par la dernière blessure.

Exemple : *L'Héroïne de Corinne encaisse 4 points de Dégâts. Sa jauge de Santé (3 marqueurs) tombe donc à 0, et elle subit l'État Mourant pour 1d6 + 4 tours.*

- **ses actions subissent un malus de -3.**
(-1 par marqueur de Santé coché).
- **ses Attributs sont tous Affaiblis.**
(Il ne peut plus réaliser de Prouesses et un 6 dans un résultat au d66 indique obligatoirement un Échec).

Si un Héros dans l'État Mourant reçoit une nouvelle blessure (au moins 1 point de Dégât), **il subit directement l'État : Dans le Coma**.

Comment sortir de l'État Mourant :
- **survivre** jusqu'à ce que l'État s'estompe,
- **sacrifier 1 point de Pulp**. Le Héros récupère alors 1 point de Santé (à décocher sur la fiche de personnage) et supprime tous ses points de Fatigue,
- s'appliquer/recevoir les **premiers soins**.

*Indiquez l'**État : Mourant** en posant la carte d'État correspondante à coté de la **fiche de personnage**.*



L'État : Dans le Coma

Un Héros **Dans le Coma** s'accroche à la vie jusqu'à **1d6 + [Psyché] minutes**. Passé ce délai, s'il ne reçoit pas de **premiers soins**, il meurt.

Premiers soins

Un Héros **Mourant** ou **Dans le Coma** peut, s'il est équipé d'**une trousse de soins** ou d'un Pouvoir/artefact équivalent, s'appliquer les premiers soins. Pour cela il faut réussir un **[test de Job connexe en Médecine]** ou un **[test d'Intellect par défaut, difficulté -3] :**

- **QR CATASTROPHIQUE** : le Héros meure sur le coup.
- **QR ÉCHEC + COMPLICATION** : malus de -2 au Delta (cumulable) pour le prochain test de premiers soins.
- **QR ÉCHEC** : aucune amélioration.
- **QR NORMALE** : le Héros sort de l'État Mourant ou Dans le Coma.
Il récupère 1 point de Santé.
- **QR HÉROÏQUE** : idem ci-dessus, mais il récupère 1 point de Santé et la moitié (arrondie à l'inférieur) de sa Fatigue.
- **QR LÉGENDAIRE** : idem QR Normale, mais il récupère 2 points de Santé et tous ses points de Fatigue.

On ne peut bénéficier que d'un seul test réussi de premiers soins. Pour récupérer plus de Santé, il faut atteindre le prochain Focus, à moins qu'un événement spécial ne survienne (magie, massage dans une station balnéaire...).

*Indiquez l'**État : Dans le Coma** en posant la carte d'État correspondante à coté de la **fiche de personnage**.*

Le Héros de l'Espace est mort
Le joueur n'a plus d'excuses pour ne pas aller préparer du café…

Récupérer de la Santé
Dans le manga ou l'anime Cobra, les personnages ne passent pas leur vie chez le docteur ou à l'hôpital. S'ils survivent à un combat, même blessés, ils récupèrent vite et repartent bravement dans l'action et à l'aventure. Il en est de même dans ce jeu de rôle, où l'on ne va pas ralentir le rythme sous prétexte de simuler un temps de guérison.

À chaque Focus

- **si les conditions sont bonnes** : **le Héros est complètement guéri**,
- **si les conditions mauvaises** : **il ne récupère qu'1 seul point de Santé.**

Entre chaque partie✪

- **un Héros récupère 1 point de Santé.**

✪ Ne pas confondre fin de partie et fin d'aventure, une aventure pouvant se dérouler sur plusieurs parties de quelques heures.

Les conditions sont jugées bonnes et propices à un rétablissement complet si le Héros de l'Espace peut profiter de l'un de ces éléments : un hôpital, un vaisseau équipé d'une salle de soins, un docteur ambulant, un mage, une station balnéaire avec de superbes masseuses…

Des massages et un verre de bon vin, c'est ce qu'il y a de mieux pour récupérer de vilaines blessures, croyez-moi…
** sourire nigaud **

Cobra

E. LES ÉTATS

Les **États** sont des conditions spéciales qui affectent le Héros de l'Espace. Leur effet est éphémère et se compte sur trois unités de temps : tours, minutes ou heures.

De base, la durée d'un État se compte en tours, mais **le Maître peut dépenser 1 point de Mauvaise Fortune pour augmenter l'unité de temps d'1 cran** (les tours deviennent des minutes), **ou 2 points pour 2 crans** (les tours deviennent des heures).

Le but n'est pas de laisser un Héros sur le carreau pendant toute l'aventure, mais de lui infliger une pénalité qui soit facile et amusante à gérer. Un État est aussi l'occasion pour les joueurs de s'adonner à un *roleplay* dont peuvent découler des situations cocasses, intrigantes ou dramatiques.

Subir un État
Les causes d'un État sont multiples, mais les plus courantes relèvent d'un Pouvoir, d'un choc émotionnel, d'une réaction violente face à certains stimulants, ou d'armes spéciales. Le nom d'un État ne doit pas empêcher le Maître de l'adapter à une autre situation. Par exemple, l'État **Affamé** peut s'appliquer à un Héros enfermé depuis un moment sans nourriture, mais aussi à un Héros qui traverse le désert qui sera alors plutôt assoiffé.
Avec un peu d'imagination, il peut en être de même pour l'État **Charmé** sur un Héros manipulé, pour l'État **Empoisonné** sur un Héros ivre, pour l'État **Sonné** sur un Héros troublé face à des illusions, etc. Encore une fois, votre imagination sera



votre seule limite.

Application en termes de règles

Le Maître est libre d'infliger à un Héros un des dix États présentés sur la fiche de personnage, si la situation l'exige en toute cohérence. Toutefois, il ne faut pas en abuser, car appliqués trop fréquemment, cela ralentit le jeu et les joueurs risquent de s'en lasser. Jouer les États, c'est comme les épices en cuisine : pas assez, la partie est un peu fade, et trop, on coure à l'écœurement.

Les applications d'un État sont si variables qu'il serait très fastidieux d'imposer des règles strictes pour chaque cas de figure. Le Maître doit donc juger si un État occasionne un réel malus au Delta d'une action, ou si un simple *roleplay* du joueur est plus approprié.

Gérer les États

Quand votre Héros subit un État, cochez la case en face de celui-ci sur la fiche de personnage.

Pour décompter la durée de l'État, une astuce est de placer 1d6 à côté de la fiche, la face supérieure positionnée sur le chiffre correspondant à la durée estimée (par exemple : sur la face 3 pour une durée de 3 tours/minutes/heures), puis, à chaque tour consécutif, de faire pivoter le dé sur le chiffre inférieur.

Si plusieurs États sont infligés en même temps, vous pouvez utiliser des petits ***post-it***s en inscrivant dessus l'État infligé (un *post-it* par État), puis, pour décompter leur durée, placer 1d6 sur chacun d'eux.

Option : Un Héros peut supprimer un État en gasp... dépensant 1 point de Pulp (PP), mais l'intérêt est quand même de se prêter au jeu.

Durée d'un État

Elle peut être fixée arbitrairement ou tirée au dé (1d6) par le Maître, ou dépendre de la Qualité de Réussite d'un test de Pouvoir si tel est le cas :

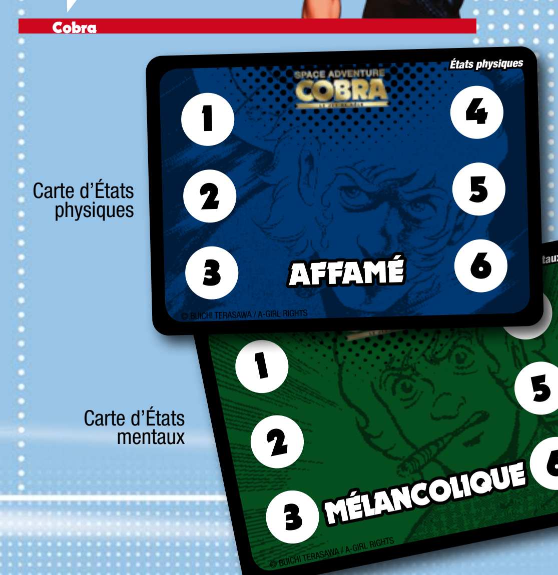
Réussite Normale
1d6 x 1 **tour**
Réussite Héroïque
1d6 x 1 **minute***
Réussite Légendaire
1d6 x 1 **heure**

** 1 minute = 6 tours*

Avec les cartes spéciales COBRA – Le Jeu de Rôle

Si vous utilisez les cartes d'États proposées avec ce jeu, il suffit de placer celle correspondant à l'État subi sur la droite de la fiche de personnage. Placez ensuite un jeton, un trombone ou 1d6 dessus pour le décompte de la durée.

Cobra



Carte d'États physiques

Carte d'États mentaux

Les États sont répertoriés en deux catégories : **physiques** et **mentaux**. Cette classification n'a pas véritablement d'incidence sur les règles, elle permet simplement d'apprécier un peu mieux quels aspects ou Attributs du Héros peuvent éventuellement être affectés.

LES ÉTATS PHYSIQUES

Affamé *(Assoiffé)*
Surviens quand le Héros ne s'est pas alimenté ou hydraté durant un certain temps (lors d'un périple en milieu aride par exemple). Conviens également à un personnage alcoolique en manque.
Effets : le Héros est en crise. Il est à cran et obsédé par le besoin de se sustenter, nécessité qui devient sa préoccupation première, avant même la survie du groupe, les enjeux de l'aventure ou ses motivations.

Aveuglé *(Assourdi)*
Surviens quand le Héros est victime d'une grenade flash, d'une explosion, se retrouve exposé à la lumière vive du jour après avoir été enfermé dans le noir, reçoit une poignée de sable dans les yeux, ou est plongé dans l'obscurité… Il n'est pas complètement aveugle, mais est très handicapé.
Effets : le Héros ne peut plus se fier à sa vue et doit composer avec ses autres sens, écouter les consignes d'un compagnon pour le guider, le temps que l'État s'estompe.

Empoisonné *(Malade/Drogué)*
Surviens quand un poison, un narcotique ou un virus est inoculé au Héros, quand celui-ci est exposé à des radiations ou à un gaz innervant.
Effets : tout dépend du poison, mais le Héros est généralement souffrant, perd l'équilibre, sa vue est trouble, ses gestes sont désordonnés et ses muscles sont crispés.

Épuisé
Surviens quand le Héros a effectué un effort intense ou n'a pas réussi à dormir. Certains vampires psychiques qui aspirent l'énergie ou projettent des cauchemars provoquent cet État.
Effets : le Héros est à bout de souffle et s'endort debout. Sa vigilance et sa réflexion sont au plus bas. Selon le cas, il encaisse de 1 à 2 points de Fatigue par jour tant qu'il est dans cet État.
Spécial : attention, on ne décompte pas les unités de temps. Cet État s'estompe uniquement quand le Héros a pu profiter d'un sommeil réparateur.

Paralysé
Surviens quand le Héros est ciblé par un Pouvoir, une arme paralysante, ou quand il a subi un choc électrique, ingéré un narcotique ou est entravé par des liens.
Effets : le Héros ne peut plus bouger ni se déplacer. Il peut juste réfléchir et parler (et encore, certains poisons rares bloquent même cette possibilité).







LES ÉTATS MENTAUX

Charmé *(Manipulé)*

Surviens quand le Héros tombe amoureux suite à un coup de foudre*, un sortilège ou l'inoculation de phéromones sexuelles, mais aussi quand il est victime d'une supercherie.

Effets : le Héros suit, écoute ou obéit « de son propre chef » au personnage qui l'a Charmé. Il fera tout ce qui lui est possible pour le satisfaire. La force de cet État réside dans le fait que le Héros Charmé est intimement convaincu de ses sentiments envers le charmeur, et que toute tentative de raisonnement s'avère souvent compliquée, même avec de solides arguments. Seule une preuve suffisamment probante pourrait rompre le charme avant qu'il ne s'estompe.

* Un personnage qui est la cible d'une Réussite Légendaire de Gueule/Sex-appeal peut subir un coup de foudre et devenir Charmé, à l'appréciation du Maître.

Effrayé

Surviens quand le Héros fait face à une de ses phobies, craintes, affronte un terrible danger ou est Mourant. Cet État peut aussi survenir en présence d'un Grand Vilain ou d'une Némésis.

Effets : le Héros ressent de la peur et/ou de l'inquiétude, il perd son aplomb et ses réactions sont uniquement guidées par l'instinct de survie, quitte à mettre en danger ses compagnons. À l'extrême, il peut même devenir hystérique.

Enragé

Surviens quand le Héros perd un être cher (amoureuse, compagnon…), se fait humilier ou manque le coup du siècle à cause de la maladresse d'un autre personnage.

Effets : le Héros n'a plus qu'une idée en tête : s'en prendre à la cause de sa colère. Il passera outre ses autres objectifs ou priorités pour se venger ou obtenir réparation. Il agit de façon complètement impulsive, sans prêter garde aux conséquences collatérales que pourrait impliquer sa rage.

Mélancolique *(Déprimé/Triste)*

Survient quand le Héros se remémore les bons moments passés avec un être cher disparu, manque ses objectifs à cause d'une maladresse ou d'un mauvais choix. Cet État peut aussi survenir quand un Héros est ivre…

Effets : le Héros est abattu, a perdu toute motivation ou confiance en lui. Le moindre effort lui semble insurmontable. **Il ne peut plus réaliser de Prouesses ou utiliser de point de Pulp**. Il délaisse ses autres priorités et cherche à s'isoler.

Sonné *(Confus)*

Surviens quand le Héros subit un choc à la tête ou le souffle d'une explosion, les effets d'un sortilège, ou lorsque ses convictions sont sérieusement ébranlées (suite à une traîtrise par exemple).

Effets : selon le cas, le Héros a l'esprit brouillé et perd la maîtrise de ses sens, ou est indécis, ne sait plus comment réagir et perd toute initiative. Dans ce dernier cas, il peut même douter de ses compagnons, et, à l'extrême, être au bord d'une crise de paranoïa.

États mentaux
SPACE ADVENTURE COBRA
1 2 3 4 5 6
SONNÉ

F. ALLIÉS & NÉMÉSIS

Au rythme des aventures qu'il va vivre, un Héros de l'Espace va se faire des **Alliés**, c'est-à-dire des PNJ sur lesquels il pourra compter en cas de difficulté, mais aussi des **Némésis**, des Adversaires coriaces qu'il va contrarier et qui vont lui jurer de lui pourrir l'existence (ceci, bien entendu, toujours au moment où le Héros ne les attendra pas, comprendre : quand le Maître aura décidé de jouer quelques points de Mauvaise Fortune alors que les Héros sont déjà bien dans la mouise…).

Les Alliés et les Némésis sont notés sur la fiche de personnage (trois de chaque maximum). Leur puissance, c'est-à-dire le niveau d'aide ou d'ennuis qu'ils sont susceptibles « d'offrir » au Héros, dépend de leur classe :

- **Homme(s) de Main**
- **Acolyte**
- **Star**✪ ou **Grand Vilain**, si le Héros a comme Allié ou Némésis des personnalités telles que Cobra ou L'Homme de Verre.

✪Les Stars sont les Héros principaux de l'Oeuvre, tels que Cobra, Lady ou Dominique, ils sont donc particulièrement puissants.

Les Alliés

Ce sont des PNJ qui rejoignent le groupe de Héros pour leur prêter main-forte. Le Maître peut les détailler avec leurs propres fiches de personnage. Ils peuvent aussi être gérés collectivement ou attribués à un joueur qui aura à charge de le jouer comme son propre Héros, ou à un joueur dont le Héros serait mort, par exemple. Un Allié mort ou en désaccord avec les actes ou la Réputation des Héros devrait être supprimé.
Au pire, il peut devenir une Némésis…

Les Némésis

Ce sont des Adversaires uniquement gérés par le Maître. Il les fait intervenir quand il le souhaite, tant que cela reste cohérent avec l'intrigue et apporte une dose de rebondissements.

L'intervention d'un Allié coûte des points de **Fraternité** au groupe, et celle d'une Némésis des points de **Mauvaise Fortune** au Maître (voir la fiche de groupe).

Coût d'intervention d'un Allié ou d'une Némésis en points de **Fraternité** ou de **Mauvaise Fortune** :

Hommes de Main	1 point
Hommes de Main Coriace	2 points
Acolyte	3 points
Acolyte Coriace	4 points
Star ou Grand Vilain	6 points







G. LES DIAMANTS

Les **diamants** sont l'unité monétaire utilisée par défaut dans le jeu, ce qui évite de jongler avec les différentes devises qui apparaissent dans l'œuvre telle que l'or, les dollars ou les Randors. Ils servent à acheter des **Accessoires** (p299) ou des services en cours de partie. Dans l'Oeuvre, le dollar ou le Randor sont prédominants, mais en cours de jeu, il est très rare, et donc inutile, de porter une attention particulière aux dépenses d'un ou deux dollars/Randors pour une boisson dans un bar (par exemple) qui peuvent parfaitement se gérer avec un simple *roleplay*. Les dépenses n'ont un intérêt en termes de règles qu'à partir d'un certain montant, disons quelques centaines de dollars, d'où l'intérêt d'utiliser une devise suffisamment forte et représentative telle que les diamants.

L'idée, pour conserver un esprit *pulp* et une bonne fluidité, n'est pas de tenir une gestion très précise de toutes les dépenses et rentrées d'argent des Héros, déjà bien occupés à sauver la veuve sexy et l'orphelin larmoyant. On sait que Cobra, comme tout bon pirate qui se respecte, aime l'argent, l'or, les œuvres d'art et les bijoux. On sait aussi qu'il apprécie de temps en temps de mener la grande vie dans un casino ou un bon restaurant en charmante compagnie, mais il ne fait jamais étalage d'une éventuelle richesse. Bien sûr, on se doute qu'il a accumulé quelques trésors durant ses aventures, mais il reste plutôt prudent et ne les dilapide pas. Entre les frais de fonctionnement et d'entretien du Psychoroïde, et l'aide qu'il peut offrir à des démunis (avoir grand cœur n'a jamais été très économique faut dire…), il vit à l'aise, mais veille quand même à son budget.

La quantité de diamants représente les fonds disponibles pour que le Héros de l'Espace subvienne à ses besoins durant une aventure complète.

Dans le jeu on distingue **trois grandes catégories de diamants** en fonction de leur pureté : les purs, les semi-purs et les rudimentaires, les deux dernières étant les plus répandues à travers la galaxie. Les diamants purs sont très rares et ne devraient entrer en jeu que pour de très grosses récompenses ou de fabuleux trésors.

Pour plus de commodité pour estimer le prix d'un Accessoire ou service dans l'univers du jeu, on admettra les conversions arbitraires suivantes :

1 diamant semi-pur
=
1500 euros ou,
180 000 yens japonais ou,
2000 dollars US ou,
10 diamants rudimentaires.

1 diamant pur (DP)
(1 = 150 000 euros)
=
100 diamants semi-purs (DSP)
(1 = 1500 euros)
=
1000 diamants rudimentaires (DR).
(1 = 150 euros)

Ces fonds sont **entièrement restitués au début de chaque aventure**, mais une fois épuisés, le Héros sera simplement «sur la paille» et ne pourra plus rien acheter, ni mener un train de vie exubérant. Bien sûr, on pourrait imaginer qu'il puisse revendre des **Accessoires** ou piocher dans ses trésors bien cachés, mais cela ne collerait pas vraiment avec l'esprit de Cobra. Le besoin d'argent devrait plutôt être une source d'inspiration pour quelques péripéties annexes afin d'agrémenter l'intrigue principale, même si, n'en doutons pas un instant, les Héros ont bien évidemment des idéaux plus nobles en tête…
Et puis ne nous racontons pas d'histoires : dans un jeu de rôle, il est de tradition qu'un joueur qui ne peut pas se payer un objet envisage systématiquement «une solution alternative» pour se l'approprier dans la seconde qui suit... Alors, à quoi bon s'embarrasser de calculs superflus ? Si les Héros sont vraiment dans le besoin, soyez sûr qu'ils auront trouvé une banque ou un musée d'oeuvres d'art à dévaliser avant que l'idée ne traverse l'esprit du Maître.

La quantité de diamants disponible pour chaque Héros est à l'appréciation du Maître, mais doit être logique avec le personnage. Elle peut varier en fonction des Jobs, des trésors accumulés ou même des relations, mais devrait être comprise entre **2 DR** (un mendiant) et **10 DSP (100 DR)** (un riche marchand), avec **une moyenne à 1 DSP (10 DR)**.

NOTE : il serait plus simple de convertir tous les prix en diamants rudimentaires (DR), mais négocier en termes de diamants «semi-purs» et «purs» a forcément plus de panache.

Quelques prix indicatifs

- Payer sa tournée dans un bar avec danseuses : 1 DR ; la même tournée au casino : 1 DSP
- Un verre d'eau dans le désert : 10 DR.
- Une nuit dans un hôtel correct : 1 DR ; dans un hôtel de luxe : 1 DSP.
- Un trajet en taxi pour aller dans la même ville : 1 DR, sur la même planète : 2 DSP, pour échapper à une meute de pirates sanguinaires : 1 DP ?
- Tenue de soirée pour homme : 1 DSP, pour femme : 3 DSP.
- Des soins chez un docteur ambulant : de 1 DSP par point de Santé rétabli.
- Une monture : 5 DR à 10 DSP (selon sa rareté sur une planète).





LE GROUPE D'AVENTURIERS



1. LA FICHE DE GROUPE

La fiche de groupe complète les informations de la fiche de personnage. Elle contient deux réserves : la **Mauvaise Fortun**e et la **Fraternité**. Elle indique aussi la **Motivation** principale du groupe qui incite les Héros à partir à l'aventure ensemble, et enfin, elle détaille le **Vaisseau** qui les transporte par-delà les étoiles, s'ils en ont un...

Cette fiche est placée au centre de la table pour que tout le monde puisse la consulter aisément. Une copie de cette fiche se trouve p340.

2. LA MAUVAISE FORTUNE

La **Mauvaise Fortune** représente les dangers et les coups du sort inattendus qui guettent les Héros de l'Espace aux détours de leurs aventures. C'est une réserve de points que le Maître utilise pour leur envenimer la vie, soit lorsqu'ils obtiennent une **Complication** (un 6 sur leur jet de dés), soit pour invoquer une **Némésis** (le Maître doit alors s'arranger pour justifier un minimum la présence de la Némésis avec une pirouette scénaristique aussi cohérente que possible...).

L'ampleur d'une Complication ou d'une Menace dépend du nombre de points de Mauvaise Fortune investis par le Maître.
Plus il en joue, plus elle sera importante et coriace.

Constitution de la réserve
En début d'aventure, le Maître place dans cette réserve autant de points (ou jetons) de Mauvaise Fortune que le **cumul des PP libres de tous les Héros + 2 par point de Disgrâce.**
Plus les Héros ont de PP libres et plus la réserve de Mauvaise Fortune est grande.

Régénération de la réserve
Quand un Héros de l'Espace obtient une Catastrophe (66 sur le d66), le Maître place dans la réserve 1 point de Mauvaise Fortune + 1 point par point de Disgrâce que possède ce Héros.

***Exemple** : Un Héros avec 2 points de Disgrâce qui tire aux dés une Catastrophe donne 3 points de Mauvaise Fortune supplémentaires au Maître.*

Dépense de Mauvaise Fortune
Voici quelques exemples de Complications à jouer avec leur coût en points de Mauvaise Fortune. Le Maître devrait s'en inspirer pour improviser en cours de partie.

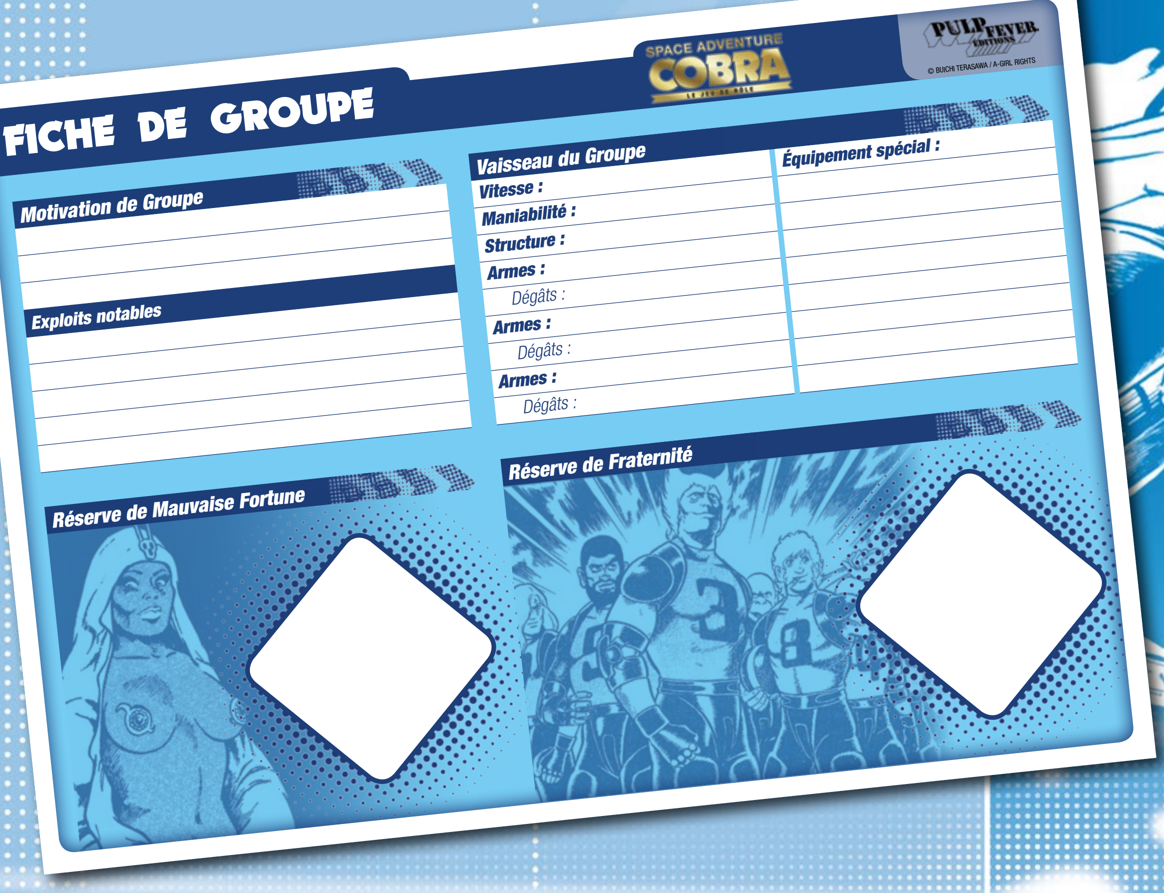
Complications à 1 point de Mauvaise Fortune…
- **Combat** : Clic, clic… chargeur vide ?
- **Course** : La direction de l'Airbike fait des ratés…
- **Manipulation** : Ce n'était pas le bon fil et un voyant rouge clignote…
- **Discrétion** : Tu frôles un vase qui bascule…
- **Cascade** : Le fossé était plus large...
- **Séduction** : Tu renverses le verre et taches la robe de la fille...

...et les mêmes avec 2 points de Mauvaise Fortune !

- **Combat** : Non, l'arme est enrayée ou surchauffe et va exploser.
- **Course** : … et un camion-citerne te coupe la priorité.
- **Manipulation** : … et la porte blindée vient de se refermer derrière toi.
- **Discrétion** : … et s'écrase pile-poil quand les gardes font demi-tour.
- **Cascade** : … et en plus tu aperçois comme des crocs au fond.
- **Séduction** : … elle hurle et son copain Mastodonte déboule.

Le coût d'invocation d'une Némésis et est précisé dans le paragraphe Alliés & Némésis p177.

Le Maître peut choisir des Némésis parmi les Adversaires présentés dans les aventures ou en imaginer de toutes pièces. Les prochaines aventures prêtes à jouer en présenteront une sélection très complète.



3. LA FRATERNITÉ

La **Fraternité** est une réserve de points qui récompense l'esprit d'équipe et l'osmose du groupe de Héros de l'Espace.

Constitution de la réserve

À la création du groupe, cette réserve démarre à zéro. Elle augmente quand les Héros travaillent en équipe pour atteindre les enjeux d'une aventure et favorisent la Motivation du groupe, raison pour laquelle ils bravent les dangers de la galaxie ensemble, et qui prend logiquement le pas sur leurs petites affaires personnelles.

À chaque Focus

Le Maître fait le point et estimer si les Héros ont œuvré pour la Motivation principale du groupe, ou s'ils l'ont délaissée pour réaliser leurs Challenges de Job et leurs caprices personnels.

- **si le bilan est positif, la réserve monte d'1 point**.
- **si des Héros du groupe sont morts héroïquement, la réserve monte d'1 point supplémentaire.**

À la fin d'une aventure complète

Le Maître fait le point sur la cohésion du groupe. Il doit prendre en compte si des Héros sont partis vers d'autres horizons (des joueurs qui n'auraient volontairement pas terminé l'aventure), et si de nouveaux compagnons se sont joints.

- **si tous les Héros présents au début de l'aventure sont également présents à la fin de l'aventure**, **et/ou si de nouveaux Héros se sont joints en cours d'aventure, la réserve monte d'1 point**.
(Les Héros morts pour sauver le groupe ne comptent pas).
- **chaque point de Disgrâce utilisé annule le gain d'1 point de Fraternité.**
Si aucun point de Fraternité n'a été gagné, cette condition est sans effet.

Utilisation des points de Fraternité

Les points de cette réserve servent à :

- **faire intervenir un Allié,**
(Le coût varie selon le barème p.177)
- **acheter un Accessoire utile à l'accomplissement de l'aventure**.
1 point de Fraternité équivaut alors à 1 PP ou 5 XP (pour l'achat d'Accessoires uniquement).

4. LA MOTIVATION DE GROUPE

Dans un jeu de rôle, l'une des principales difficultés lorsque l'on constitue un groupe de personnages, c'est de lui trouver une justification cohérente, un prétexte pour que ces Héros, venus parfois d'horizons très divers, voire antagonistes, aient une motivation suffisamment forte pour mettre en communs leurs talents et braver les mille et un dangers qui les attendent. C'est là qu'entre en jeu la règle de la motivation de groupe.

Elle va donner un sens et une logique à leur association, orienter subtilement les intrigues secondaires improvisées en cours de partie par les joueurs, leur offrir des prétextes pour renforcer leur *roleplay*, donner une identité à cette troupe embarquée.
Le Maître, lui, doit s'en servir comme fil rouge pour lier les aventures entre elles comme les épisodes d'une série, bâtis autour d'un pitch assez fort pour légitimer la motivation. À ce titre, il faut également veiller à un juste équilibre et ne pas enfermer non plus les Héros dans un carcan trop lourd qui bloquerait les élans de créativité scénaristique. Un groupe n'en reste pas moins un ensemble d'individus dont la personnalité demandera certainement des petits développements annexes pour lui donner du corps.

À la création du groupe, **choisissez une Motivation** dans la liste suivante ou inventer la vôtre. Si les joueurs la mettent bien en valeur en cours de partie, le Maître doit en tenir compte pour l'attribution des XP durant les Focus. À moins qu'ils ne s'occupent de leurs petites affaires personnelles (Challenges de Job), comme expliqué page 182.

LES BONS SAMARITAINS

La galaxie est pleine d'imprévus et de dangers, et, quand un simple événement se produit à l'échelle spatiale ou interdimensionnelle, c'est la vie d'individus innocents qui peut basculer d'un instant à l'autre sans prévenir. Mais heureusement vous êtes là pour sauver quelques-unes des veuves et orphelins au destin brisé, pour redonner de l'espoir aux opprimés et aux démunis. Le sentiment d'avoir été utile à quelqu'un est votre principale récompense, la fortune et la gloire vous importent peu, même si vous n'étiez pas contre un dîner en tête à tête avec une veuve sexy…

LES VENGEURS

La Guilde, un dictateur fou ou une entité maléfique a massacré un être aimé, des amis, ou perpétré un génocide contre un peuple pacifique qui vous est cher. La Police intersidérale, malgré la bonne volonté de ses fonctionnaires, semble impuissante, débordée, ou pire, corrompue. Les diplomates et les militaires ont d'autres conflits plus urgents à gérer, mais vous ne tolérez pas que de tels actes restent impunis, les scélérats doivent payer coûte que coûte. Vous serez donc le glaive vengeur. Ils ont semé la tempête, ils récolteront la foudre de votre colère.

LES INCORRUPTIBLES

Vous êtes persuadés que la Fédération est vérolée par un mal pernicieux qui complote et agit depuis l'intérieur pour précipiter sa chute, semer le chaos entre les peuples et nourrir de sombres desseins. L'heure est grave, mais personne ne prend au sérieux vos allégations. Pourtant, face aux faux témoignages, disparitions inexpliquées



et dossiers égarés, vous avez mis le doigt sur quelques évidences irréfutables que quelque chose de grave se trame dans l'ombre. Alors même si les enjeux vous dépassent et que l'on attente à votre vie, vous menez votre propre enquête pour piéger cette menace fantôme.

LES BUSINESSMEN

L'avenir appartient à ceux qui font de bonnes affaires, et, dans une galaxie qui regorge de plans juteux à négocier pour qui sait les flairer, votre sens du business est votre meilleur atout. Vous dirigez un commerce familial prospère en quête de nouvelles débouchées, ou avez monté une agence de services qui ne demande qu'à se développer. Mais la concurrence, de plus en plus rude, ne vous épargne aucun coup bas. Vous devez donc garder une longueur d'avance et aller chercher les marchandises ou les clients jusqu'aux frontières de la Fédération, et même au-delà s'il le faut.

LES PIRATES

La vie est cruelle et injuste, mais vous n'y êtes pour rien, et vous avez vite compris que dans ce monde, il est plus facile d'extorquer un soir que de travailler toute une vie pour vivre la grande vie. Quelque soit votre parcours, vous savez vous y prendre pour voler et escroquer les honnêtes gens ou les plus malfrats que vous. Vous vous êtes retrouvés sur le même coup qui a scellé votre destin et mis votre tête à prix, d'un côté par la Police de l'Espace, et de l'autre par la Guilde pour avoir marché sur ses plates-bandes sans être « fédéré ». Vous n'aimez pas forcément la violence, mais savez vous montrer dissuasifs en abordant une barge stellaire marchande ou un yacht de touristes en croisière. Si votre objectif est d'amasser la plus grosse fortune possible et d'aller refaire votre vie ailleurs, sous les palmiers et une autre identité, vous devez rester vigilants et soudés pour ne pas y laisser votre peau.

LES CHAMPIONS

Quelle que soit votre Spécialité, artistique ou sportive, vous êtes une équipe de vainqueurs qui va montrer à la galaxie toute l'étendue de son talent, sur scène ou dans un stade. Vous partez en tournée ou en championnat pour vous produire sur de nombreuses planètes en espérant atteindre le sommet, défrayer la chronique par des performances inoubliables, figurer au panthéon des réseaux télévisuels... Bien sûr, votre route croisera bien celle d'un coach véreux ou de rivaux sans scrupules, peut-être même que votre prestation décidera-t-elle un jour de l'issue d'un conflit entre deux nations, qui sait... Vous êtes des Héros, et ça va se savoir !

LES ADEPTES

Dans sa course éperdue pour étendre sa suprématie à travers les Sept Galaxies, l'homme en a oublié sa dimension spirituelle, la force divine qui sommeille en lui et qui conduira un jour vers un niveau de Psyché supérieure. Mais pas vous. Réunis autour d'une croyance xéno oubliée, d'une conscience artificielle androïde, d'un mystérieux génie ou d'une énigmatique relique des Anciens de Mars, la force de votre conviction, qu'elle soit celle d'un adepte ou d'un simple sympathisant, vous pousse à braver le scepticisme des peuples et des autorités pour dévoiler aux incroyants la « révélation ultime » dont les preuves se cachent quelque part au coeur des ruines d'une planète désertique ou dans

les méandres spatio-temporels d'un monde-miroir. La vérité est ailleurs, et pour le salut de tous, vous la trouverez.

LES COLLECTIONNEURS

Qu'il s'agisse d'oeuvres d'art, de bijoux, d'objets occultes, de grimoires de magie, de cartes de stars de Rugball, de reliques archéologiques ou d'artefacts de Super-science, il vous les faut tous ! Vous êtes réunis autour de la même passion dévorante qui vous pousse à collectionner de façon compulsive tous les éléments s'y rapportant. Vous partagez vos connaissances et vos ressources dans l'objectif de posséder la plus belle et grande collection au monde. Vous passez votre temps à traquer la pièce « unique » et êtes prêts à prendre tous les risques, même les plus fous, pour l'obtenir, l'admirer et faire rager vos Challengers.

LES HÉDONISTES

Les gens se compliquent tellement la vie avec leurs grands idéaux, alors que finalement, pour être heureux, il suffit de profiter et de savourer pleinement de ce qu'elle a à vous offrir… Vous êtes ensembles par que vous partagez les mêmes plaisirs : la bonne cuisine, les vins fins, les femmes aux courbes parfaites, les oeuvres d'art, la musique, les ballades dans les jardins fleuris et de nombreuses autres réjouissances. Votre quête commune du délice ultime, que vous en fassiez l'expérience légalement ou pas, vous pousse aux confins de l'Univers Zéro, vous fourvoyant parfois dans des situations incroyables, rien que pour le plaisir de jouir de voluptés insolites et d'atteindre une nouvelle extase.

LES ROMANTIQUES

Le pouvoir de l'amour… Que vous soyez fous amoureux de la même égérie, tels des prétendants gentlemen se livrant à un parcours d'obstacles dans une rivalité feutrée (ou pas) pour conquérir le coeur de la Dame, ou que vous soyez à la recherche de vos bien-aimées envoûtées par un prince charmant incube ou vampire qui les a conduits dans un château par delà les mondes-miroirs, vous partagez la même quête sentimentale, les mêmes élans chevaleresques et les mêmes dépressions romantiques. Vous avez tout laissé pour séduire ou retrouver l'élue de votre coeur, et vous êtes prêts à tout affronter, parce que vous ne pourrez pas vivre sans elle (ou lui).

LES JOUEURS

Las Vegas… Rien qu'évoquer le nom de cette station casino vous donne des frissons et vous dilate les pupilles d'excitation. Parce que vous êtes des joueurs, des vrais, pas des amateurs du dimanche, mais des professionnels du poker, des as de la roulette, des ténors du bandit manchot, des virtuoses du Black Jack. Vous avez la fièvre du jeu qui vous dévore et fatalement, un soir, vous vous êtes retrouvés dans la même galère à cause de vos excès. Poursuivis par les patrons de casinos et leurs sbires pour avoir placé leur établissement en banqueroute, les uns disent à cause de votre talent, et les autres à cause de vos tricheries, vous parcourez désormais ensemble la galaxie en quête d'une maison de jeu où exercer votre art, flamber quelques milliers de Randors, miser quelques poignées de diamants et encaisser le pactole, une fille dans un bras un verre de champagne dans l'autre. Jusqu'à ce que la sécurité déboule sur vous…



LE COMBAT



Dans la chaleur du Psychogun...

Dans ***COBRA – Le Jeu de Rôle***, il y a deux types de combats : le combat **À Mort** et la **Bagarre**.

Le combat À Mort

L'intention des combattants est claire : supprimer son Adversaire le plus rapidement possible, avant de lui laisser une chance d'en faire autant.

> Le combat À Mort supprime des points de Santé aux personnages ou de Structure aux véhicules.

Pour calculer ces Dégâts, on distingue deux échelles :

> **L'échelle humaine**, qui comprend le combat entre des personnages, entre des véhicules terrestres légers, et entre des personnages ET des véhicules terrestres.
> **L'échelle spatiale**, qui comprend les combats entre les vaisseaux spatiaux ET les engins lourds terrestres.

Les combats À Mort entre les deux échelles sont possibles uniquement dans le sens échelle spatiale sur échelle humaine (un vaisseau qui bombarde le groupe de Héros par exemple).
Les Dégâts que l'échelle spatiale inflige à l'échelle humaine sont doublés.

La Bagarre

L'intention des combattants est cette fois d'éliminer un Adversaire de façon non létale, à mains nues ou avec des armes contondantes (matraque, chaise, casque de Rugball, arts martiaux…).

> De base, la Bagarre ne supprime pas de points de Santé ou Structure, elle privilégie plutôt l'encaissement de points de Fatigue pour faire tomber d'épuisement l'Adversaire.

Mais, sous certaines conditions, elle peut devenir létale (par exemple, dans une partie de Rugball), si les combattants le décident.

On ne peut pas engager de Bagarre contre un véhicule, sauf avec un artefact de Super-science, un Pouvoir ou un Punch hors norme (voir plus bas).

1. ENGAGER LE COMBAT

Établir l'Ordre d'Initiative

Dans Cobra, les combats sont expéditifs et mortels : un tir au but suffit généralement pour éliminer un Adversaire. Les Bagarres sont, quant à elles, plus théâtrales et versent parfois dans la parodie comique. D'autres fois, une Bagarre devient létale et se finit plus tragiquement, par exemple avec la mort d'un joueur de Rugball encaissant un violent uppercut de la part d'un Adversaire colossal. Dans ces conditions, déterminer l'**Ordre d'Initiative** peut s'avérer crucial et déterminant pour l'issue de l'affrontement.

L'Ordre d'Initiative est une étape similaire pour tous les types de combats : combat À Mort terrestre ou spatial, et Bagarre.

NOTE : On sait que l'on doit établir l'Ordre d'Initiative d'un combat, ou d'une scène à risques où la réactivité des Héros est décisive, seulement quand une menace (un Adversaire, une Némésis ou un danger) est clairement annoncée par le Maître. Il procède avec une courte description du type : « Votre vaisseau est soudainement secoué par un violent choc… Que faites-vous ? », ou par la résolution d'une action par surprise sur un ou plusieurs Héros du type : « Tu (l'un des Héros/joueurs) dois réaliser un test de Réflexes avec une Réussite Héroïque ou plus pour échapper au tir de fusil laser qui te cible… Les autres, que faites-vous ? »

Pour établir l'**Ordre d'Initiative**, on procède en **deux passes** :
- la passe de ***Sang chaud*** et,
- la passe de ***Sang froid***.

(Une passe = un tour de table)

Ne vous inquiétez pas si, à la lecture, ce point de règle paraît complexe. En réalité, après quelques tests, vous en maîtriserez toutes les subtilités sur le bout des doigts.
Aidez-vous de la fiche de combat page 340.



La passe de Sang chaud

• **Attribut directeur : Réflexes**

C'est le moment pour les personnages impulsifs de prendre l'initiative grâce à leurs Réflexes.

Voici l'ordre dans lequel des personnages déclarent leurs actions et Attitudes (idéalement avec les **cartes d'Attitude**, voir plus loin).

1. Les Hommes de Main et Acolytes,
2. Les Héros et Stars,
3. Les Grands Vilains.

Après chaque déclaration, le Maître marque de nom du personnage dans la case numérotée correspondant aux Réflexes du personnage sur la **fiche de combat**.

Booster ses Réflexes

Durant cette passe et lorsqu'il déclare son action uniquement, un Héros peut **booster ses Réflexes** de 1 ou 2 point(s), au prix d'1 ou 2 point(s) de Fatigue.

Tous les Adversaires - sauf les Hommes de Main - peuvent **booster leurs Réflexes** en dépensant des points de **Vilenie**. Cette augmentation de Réflexes n'est valable que pour la détermination de l'Ordre d'Initiative, mais pas pour calculer le Delta des tests d'action utilisant cet Attribut qui pourraient suivre ensuite durant le tour en cours.

La passe de Sang froid

• **Attribut directeur : Intellect**

Les Héros **avec un Intellect de 3 ou plus** peuvent faire preuve de **Sang froid**, c'est-à-dire qu'ils peuvent modifier leur action (et/ou Attitude), en l'insérant obligatoirement dans un emplacement égal ou inférieur à leur Intellect, et ceci **au prix de 1 point de Fatigue**.



On procède à une nouvelle passe de modifications d'actions dans l'ordre suivant, en prenant soin de modifier au les emplacements sur la fiche de combat (un personnage qui agit de sang-froid n'aura pas forcément la même valeur en Intellect qu'en Réflexes). Si personne ne souhaite faire preuve de Sang-froid, on élude directement cette passe.

1. Les Acolytes, *
2. Les Héros,
3. Les Grands Vilains,
4. Les Stars.

* Les Hommes de Main ne peuvent pas faire preuve de Sang froid.

L'effet de surprise

Les personnages qui ne voient pas venir l'affrontement, parce qu'ils sont déjà affairés à une tâche qui monopolise leur attention ou dans un état qui brouille leurs sens, sont **surpris**.

Un personnage surpris subit un malus de 2 points à ses Attributs Réflexes et Intellect pour l'Ordre d'Initiative uniquement.

Ce malus s'applique lors du premier tour de combat, mais l'effet de surprise peut se réitérer sur plusieurs tours successifs si des attaques-surprises sont réalisées à chaque tour.

Attaques supplémentaires

Un Héros, ou un Adversaire de classe Acolyte, Grand Vilain, peut effectuer des attaques supplémentaires immédiatement après sa première action, c'est-à-dire avant qu'un autre personnage n'agisse. Il n'est pas obligé de cibler le même ennemi qu'à première attaque.

Chaque attaque supplémentaire coûte 1 point de Fatigue ou de Vilenie (pour les Adversaires).

2. RÉSOUDRE LES ACTIONS

Chaque personnage dispose d'**une action par tour**. Ce peut être une **attaque** (ciblée, normale ou acrobatique), une **défense totale** ou une **action neutre** (recharger ou réparer une arme, pratiquer des « premiers soins », utiliser un gadget, piloter un véhicule…).

Choix de l'Attitude

Lors de leur déclaration d'action durant l'Ordre d'Initiative, les Héros, Acolytes et Grands Vilains doivent adopter **une des quatre Attitudes** suivantes pour résoudre des actions de combat :

L'attaque ciblée

Le personnage prend son temps pour cibler. Il augmente ses chances de toucher, mais aussi d'être touché par ses Adversaires.
Règle : Le joueur choisit un modificateur de Delta de 1 à 3. Ce bonus est appliqué au Delta de ses attaques et à celui des Adversaires qui le ciblent durant le tour.

L'attaque normale

Le personnage est mesuré dans son Attitude. Il ne prend pas de risques et ne détermine pas de modificateur au Delta.
Règle : Pas de modificateur.



L'attaque acrobatique

Le personnage se déplace et bouge de façon aussi spectaculaire que possible. Il devient une cible plus difficile à toucher, mais il diminue d'autant ses propres chances de toucher ses Adversaires.

Règle : Le joueur choisit un modificateur de Delta de 1 à 3. Ce malus est appliqué au Delta de ses attaques et à celui des Adversaires qui le ciblent durant le tour.

Défense totale

Le personnage n'attaque pas et utilise son action pour réaliser **une esquive qui pénalisera toutes les attaques qui le ciblent pour le tour complet.**

Règle : Le personnage fait un **[test de Réflexes avec un Job connexe au combat, ou par défaut]**. Les Adversaires doivent atteindre la même Qualité de Réussite, ou mieux, pour toucher.

> **CONSEIL :** c'est le moment de miser un point de Pulp pour réaliser le score le plus haut possible !
> **Attention !** Rater son test de défense offre des bonus au Delta à l'Adversaire : **Échec**: +1, **Échec + Complication** : +1/point de Mauvaise Fortune joué par le MJ, **Catastrophe** : + 6 !

Les actions neutres

Elles désignent toutes les actions qui ne sont pas considérées comme une attaque ou une défense : se rapprocher ou s'éloigner de son Adversaire, recharger ou réparer une arme, appliquer des premiers soins, enclencher un mécanisme, intimider ou détourner l'attention d'un Adversaire…

Ces actions n'imposent pas au joueur le choix d'une Attitude.

Résoudre les tests d'action

Les joueurs effectuent leurs tests d'action en suivant l'Ordre d'Initiative établi sur la fiche de combat, du plus rapide au plus lent.

Ensuite, joueurs et Maître déterminent l'Attribut et le Job qui conviennent logiquement à l'action tentée, lancent les dés et lisent les résultats comme décrits précédemment.

> **Attention !** Ne pas oublier les modificateurs d'Attitude de tous les personnages (attaquants et cibles).





3. APPLIQUER LES DÉGÂTS

LE COMBAT À MORT

Les Dégâts infligés dans le combat À Mort dépendent de la Réussite de l'attaque. Ils réduisent la Santé d'un personnage ou la Structure d'un véhicule, comme indiqué ci-dessous :

Dégâts : ÉCHELLE TERRESTRE

Échec	0
Réussite Normale	1
Réussite Héroïque	2
Réussite Légendaire	3

Dégâts : ÉCHELLE SPATIALE

Échec	1*
Réussite Normale	2
Réussite Héroïque	4
Réussite Légendaire	6

* Valable uniquement si l'arme a une aire d'effet (bombe, missile, lance-flammes, mitrailleuse…).

Si un vaisseau spatial cible un Héros, les Dégâts sont lus sur l'échelle spatiale. Pour qu'un Héros puisse endommager un vaisseau spatial, il faut utiliser un véhicule lourd ou une arme de Super-science. Les autres armes sont inefficaces.

Dégâts sur la Santé

Voir le chapitre La Santé (page 169)



Dégâts sur la Structure

Les points de Structure des véhicules fonctionnent comme les points de Santé et leur nombre dépend de leur classe. Reportez-vous à la description des véhicules (Accessoires p299) ou improvisez en vous guidant avec les tables suivantes :

Structure des VÉHICULES TERRESTRES

Léger (Jet pack, Airbike)	2
Moyen (Voiture)	4
Lourd (Bipode)	6
Forteresse mouvante	10 & +

Structure des VÉHICULES SPATIAUX

Chasseur	2
Corvette	6
Cuirassé	12
Station (Petite)	24 & +

Protection

Certains Accessoires offrent des points de **Protection** : armure Sodès, tenue de Rugball, plastron de chasseur de prime, ensemble glamour… (Voir le chapitre Accessoires p299).

1 point de Protection préserve d'1 point de dégât, c'est-à-dire 1 point de Santé ou 1 point de Fatigue.
Dans le cadre du **combat À Mort**, qui utilise des armes létales, **chaque point de Dégâts au-dessus de la Protection réduit celle-ci de 1 point.**

***Exemple** : Une armure offrant 2 points de Protection sera détruite (et n'offrira plus aucune Protection) en encaissant d'un coup 4 points de Dégâts ou deux coups de 3 points de Dégâts.*

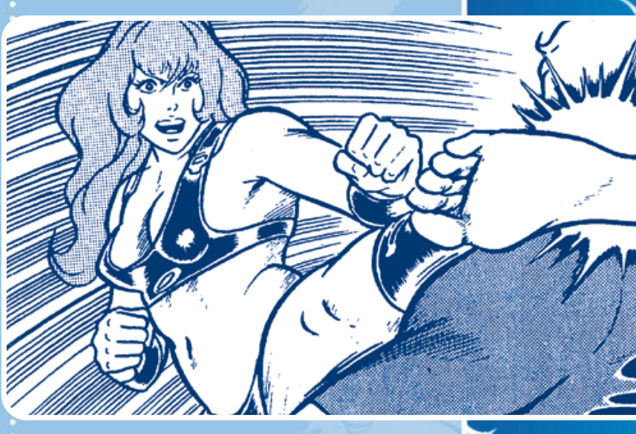
Les mêmes règles régissent les Protections à l'échelle spatiale.
Lisez la Protection des véhicules dans leur description dans le chapitre Accessoires page 299 (combien de fois faudra-t-il le répéter !).

Explosion
À exactement zéro point de Structure, un véhicule est HS et inutilisable. Si les points de Dégâts dépassent de 1 point (et plus) son total de Structure, un véhicule explose sur le coup.

Avarie
Un véhicule qui encaisse une attaque Héroïque ou Légendaire et qui n'explose pas sur l'instant (à partir de -1 point de Structure) subit une avarie :

LANCEZ 1D6

1 - DIRECTION
Perte de contrôle pour 1d6 tours, **[test de Job connexe conduite ou pilotage difficile]** pour éviter le crash.
2 - ROUE, HÉLICE OU RÉACTEUR
Perte de vitesse, se crashera dans 1d6 tours.
3 - CARBURANT
S'enflamme, avec la perte d'1 point de Structure/tour jusqu'à l'explosion.
4 - ÉQUIPEMENT
Un équipement (arme, écran, radar…) est HS.
5 - ÉQUIPAGE
Un membre de l'équipage, Héros ou PNJ, encaisse 1 point de Dégâts et subit l'État **Sonné** pour 1d6 tours.
6 - PILOTE
Le pilote, Héros ou PNJ, encaisse 1 point de Dégâts et subit l'État **Sonné** pour 1d6 tours. Attention au crash !



LA BAGARRE
Les Dégâts infligés dans une Bagarre dépendent de **la Qualité de Réussite de l'attaque et du Punch** des combattants.

La Bagarre inflige des points de **Fatigue**. Si elle devient létale, elle inflige une perte de points de Santé ou de Structure (ce dernier cas n'est possible qu'avec un Punch de 7 & +) égale à la moitié des points de Dégâts (arrondis à l'inférieur).

Points de Fatigue/Santé infligés par la Bagarre

Réussite Normale	1/0
Réussite Héroïque	3/1
Réussite Légendaire	5/2

Exemple *: Une Réussite Légendaire infligera 5 points de Fatigue, ou la perte de 2 points de Santé si le coup est létal.*

Les points de Fatigue infligés sont augmentés ou réduits de la différence entre les Attributs Punch des combattants.

Exemple *: Un coup porté avec une Réussite Héroïque et une différence supérieure de 3 points de Punch inflige 6 points de Fatigue, ou la perte de 1 point de Santé.*



***Exemple** : Un coup porté avec une Réussite Normale et une différence inférieure de 1 point de Punch inflige 0 point de Fatigue et aucune perte de Santé.*

Punch hors norme

• **À partir d'un Punch de 7**, les Dégâts de Bagarre (perte de Santé) peuvent être appliqués à un véhicule terrestre (Structure).
• **À partir d'un Punch de 13**, les Dégâts de Bagarre (perte de Santé) peuvent être appliqués à un véhicule spatial (Structure).

Tomber KO

Voir les règles sur la Fatigue page 169.

4. NOUVEAU TOUR

Une fois un tour terminé, on procède à un nouveau tour entre les personnages encore debout depuis l'étape **Engager le combat.**



LES POURSUITES

Ces règles s'appliquent à tous les types de courses-poursuites : à pied, à bord d'une Airbike ou d'un vaisseau spatial. Pour la commodité de la rédaction, le terme « conduite » est utilisé, mais il peut être remplacé par un terme plus approprié selon le moyen de déplacement utilisé : « à pied », « pilotage » ou « navigation », etc.

1. À VOS MARQUES…

Définition

Ce qu'une course-poursuite dans Cobra n'est pas : une simple ballade de santé sur un circuit bien propret et sans obstacle, où l'on évite d'esquinter son véhicule – ou ses genoux – en prenant le temps de laisser les passants traverser la route (une fille, à la limite...).

Ce qu'une course-poursuite dans Cobra doit être : un moment de pure folie intense où les participants vont devoir prendre des risques pour avoir l'avantage et gagner du terrain. Une carte blanche pour exécuter des cascades, des tête-à-queue et des virages serrés en obligeant les passants à plonger ou traverser les vitrines des magasins...

Pour réussir ce genre de scène, il est important de ne pas gaspiller dix minutes à farfouiller fébrilement dans ce livre de règles pour calculer un bonus/malus à chaque action tentée, mais plutôt de garder votre **fièvre du *pulp*** (pivate joke) pour enflammer l'ambiance, injecter de l'adrénaline et du sensationnel dans la course-poursuite. Le Maître, qui dispose des pleins pouvoirs sur la redoutable réserve de points de **Mauvaise Fortune**, va avoir l'occasion de s'en donner à cœur joie pour rendre ce moment de jeu aussi spectaculaire et palpitant que possible. Certaines cascades pourront être programmées par le script de l'aventure, mais le plus souvent elles seront improvisées dans le feu de l'action. Il faut donc des joueurs en forme et prêts à en découdre.

Tout au long de la course-poursuite, le Maître doit porter un soin particulier aux détails de l'environnement, en prenant en compte des paramètres comme :

- **la visibilité** : en cas de pluie, tempête de sable, brouillard, en filant à travers circonvolutions un canyon étroit…
- **la présence d'obstacles mouvants** : piétons étourdis, circulation intense, marchands ambulants, pluie de météorites, banc de piranhas…
- **la configuration du relief** : ravins abrupts, stalactites de glace géantes, dunes, ruines d'une ancienne cité, forêt d'arbres cyclopéens, coulées de lave en fusion…

Toutes ces informations permettront de poser un décor vivant et interactif avec lequel les joueurs pourront jouer, visualiser la scène, s'immerger dans l'ambiance et proposer des cascades en rapport. Comparez ceci à un échange de tennis, plus les joueurs vont s'appliquer et oser, plus la partie sera mémorable.



2. PRÊTS… ?

Dans un premier temps, le Maître doit annoncer **la distance à laquelle commence la course-poursuite entre le poursuivi et le poursuivant.** Cela dépend bien évidemment du contexte amenant à la course-poursuite, mais cette distance de départ est le plus souvent soit **Au Contact** (pour s'enfuir lorsqu'une Bagarre tourne mal par exemple…) ou **Proche** (un Adversaire vigilant qui s'aperçoit que les Héros le prennent en filature et saute dans le premier taxi volant en braquant le conducteur).

Les termes désignant les distances (cf. table ci-dessous) s'adaptent aux deux principales échelles utilisées dans le jeu : l'**échelle terrestre** et l'**échelle spatiale**.

DISTANCES

AU CONTACT
- **Terrestre** : Côte à côte.
- **Spatiale** : À l'abordage !

PROCHE
- **Terrestre** : À moins de 25 mètres.
- **Spatiale** : À moins de 1 kilomètre.

ÉLOIGNÉ
- **Terrestre** : À moins de 100 mètres.
- **Spatiale** : À moins de 10 kilomètres.

À L'HORIZON
- **Terrestre** : À plus de 100 mètres.
- **Spatiale** : Un point sur les radars.

PERDU DE VUE
- Le pourchassé a disparu.

3. PARTEZ !

On établit l'**Ordre d'Initiative** comme pour un combat, sauf que les personnages ne choisissent pas des Attitudes, mais des **Manœuvres** pour prendre l'avantage sur l'Adversaire.

Manoeuvres

Les manœuvres de base sont :
- ***Foncer***
- ***Cascade***
- ***Caramboler***

Foncer

Les personnages « se contentent » de foncer le plus vite possible pour gagner du terrain, mais sans prendre de risques inconsidérés afin d'éviter l'accident. Ils s'en remettent principalement à la puissance de leur véhicule, sa vitesse.

Règle : Test de Réflexes + Job connexe à la Conduite. La plus belle Réussite l'emporte et augmente la distance d'un niveau.

Modificateurs au Delta : Difficulté de l'action (selon l'environnement) et la **vitesse** des véhicules.

Cascade

(Poursuivi uniquement)

Le personnage cherche à gagner du terrain en prenant des risques pour semer son poursuivant. Il emprunte des raccourcis, exécute des sauts périlleux sur des tremplins improvisés ou des dérapages tout juste contrôlés…

Règle : Le poursuivi explique en quoi sa cascade est risquée. Il attribue ensuite une note de 1 à 6 qui doit être représentative des risques qu'il souhaite encourir ; cette note est utilisée comme modificateur au Delta des tests pour lui ET le poursuivant. Ce dernier peut choisir

de ne pas suivre la prise de risque. ❁
Les personnages font un test de Réflexes + Job connexe à la conduite. La plus belle Réussite l'emporte et augmente la distance d'un niveau.

❁ Si le poursuivant n'a pas suivi les risques et qu'il a obtenu la plus petite Réussite, le poursuivi gagne deux niveaux de distance.

Modificateurs au Delta : Difficulté de l'action (selon l'environnement), **maniabilité** du véhicule et prise de risque.

Caramboler

Le personnage exécute une manœuvre pour percuter le véhicule adverse afin de l'endommager ou de l'envoyer dans le décor.

Règle : Test de Réflexes + Job connexe à la conduite pour l'attaquant.

- Si le test de l'attaquant est réussi, le défenseur doit ensuite au moins égaler sa QR en effectuant un test identique.
  - Si c'est réussi, il évite le choc.
  - Si c'est raté, son véhicule subit des Dégâts de Structure équivalents à la QR de l'attaquant, plus une avarie s'il rate avec une Complication.
- Si le test de l'attaquant est raté avec une Complication, c'est son propre véhicule qui subit une avarie.

(Voir la table des avaries page 191)

Modificateurs au Delta : Aucun en particulier (sauf décision du Maître), mais cette manoeuvre ne peut se faire qu'**Au Contact.**

Invoquer des obstacles

Les joueurs ou le Maître peuvent, **durant la passe de Sang froid**, utiliser des points de Pulp ou de Vilenie pour invoquer des obstacles sur le chemin de leurs ennemis. Ces obstacles doivent être cohérents avec l'environnement de la course. Les Adversaires doivent y faire face par des tests de conduite (ou autre, à l'appréciation du Maître, par exemple en tirant sur un obstacle pour le détruire) dont la difficulté est fixée par le Maître.

NOTE : Rappelez-vous que dans le même tour, chaque test au-delà du premier implique une action supplémentaire, et donc un point de Fatigue.
Utiliser les points de Pulp ou de Vilenie de la sorte ne peut se faire qu'une seule fois par tour, par Héros et par Adversaire.

Exemples *: Tirer sur les supports d'un château d'eau pour qu'il s'écrase sur les poursuivants (1 point) ; invoquer un camion-citerne qui vient barrer la route aux poursuivis (1 point pour une citerne d'eau, 2 points pour une citerne de produit inflammable ou explosif) ; faire apparaître un banc de piranhas ou une escouade de guerriers Sodès enragés (Hommes de Main) lors d'une poursuite sur la mer de sable de Zados (1 ou 2 points si présence d'Acolyte)…*

La Mauvaise Fortune

Le Maître devrait toujours se rappeler qu'une course-poursuite fournit le prétexte idéal pour **jouer quelques points de Mauvaise Fortune à la moindre Complication (6)** qui surviendrait lors des tests de conduite des joueurs.

Game Over

Une poursuite prend fin quand :

- le poursuivi atteint la distance **Perdu de vue**,
- le véhicule du poursuivi ou du poursuivant est Hors Service, ou si le conducteur est KO ou Mourant).





LES POUVOIRS

***Space Adventure COBRA** est un mélange extravagant qui intègre des éléments de fantasy (magie, mauvais génies, elfes...) et de fantastique gothique (voyantes, vampires...) dans un contexte de space opera (action spatiale « westernisante »). Les Pouvoirs, dans ce jeu de rôle, reflètent donc cette diversité.*

Les Pouvoirs qui suivent ne sont qu'une démonstration des possibilités, suffisante pour apporter une dose de *fantasy* à vos premières parties.

Les origines des Pouvoirs

On distingue trois sources principales de Pouvoirs, chacune issue d'un des genres qui a inspiré Buichi Terasawa pour Cobra :

- Les **Pouvoirs psy**, issus de la science fiction,
- les **Pouvoirs médiumniques**, issus du fantastique gothique,
- les **Pouvoirs magiques**, issus de la *fantasy* et des légendes des Mille et une Nuits.

Chaque utilisation d'un Pouvoir coûte 1 point de Fatigue.

NdP = Niveau de Pouvoir.

Un avantage à double tranchant

Lors de l'utilisation d'un Pouvoir, une Complication (6) inflige 1 point de Fatigue supplémentaire, et sur une Catastrophe (66), l'utilisateur subit au choix du MJ (et sauf indication spécifique dans la description du Pouvoir) :

- les effets du Pouvoir, ou
- l'État Sonné durant 1d6 tours.

1. LES POUVOIRS PSY

Ces Pouvoirs sont issus d'une mutation génétique, d'un métabolisme racial psychique, ou d'une expérience liée à la Super-science.

POUVOIRS DE TÉLÉPATHIE

Altération émotionnelle

Permets de provoquer les États Charmé, Effrayé, Enragé ou Mélancolique envers le télépathe.

Applications : La cible éprouve l'État choisi envers le télépathe pour 1d6 tours.

Règle : Test opposé de Psyché.

Maître : Cible 1d6 personnages.

Communication mentale

Permets de « parler » mentalement avec un personnage doté de Psyché.

Applications : La portée dépend du NdP : 1 = un bâtiment, 2 = une ville, 3 = une planète et 4 = un système solaire.

Règle : Test de Pouvoir.

Maître : Le Pouvoir s'applique à 1d6+1 personnages.

Écran mental

Permets de se protéger des intrusions mentales.

Applications : Se rendre indétectable et rendre ses pensées illisibles pour les télépathes.

Règle : Les Adversaires doivent réussir un test de Psyché dont la difficulté est égale à [NdP]x2 pour forcer l'écran mental.

Maître : Ressens la moindre tentative d'intrusion dans son esprit.

Embolie psychique

Permets d'agresser mentalement un Adversaire doté de Psyché.

Applications : Inflige [NdP] points de Fatigue aux non-télépathes et l'État Sonné pour 1 tour.

Règle : Test opposé de Psyché.

Bonus 4-Maître : Inflige l'État Sonné pour 1d6+1 tours.

Interférence onirique

Projette des rêves ou cauchemars sur un personnage pour perturber son sommeil.

Applications : Inflige l'État Epuisé pour 1d6xQR tours (au moment opportun choisi par le Maître).

Règle : Test opposé de Psyché.

Maître : Inflige 1d3 points de Fatigue permanente, ou cible 1d3 personnages.

Marionnettiste

Permets de prendre le contrôle d'un personnage pour des tâches simples non violentes.

Applications : Inflige l'État Charmé ou Enragé pour 1d6 tours.

Règle : Test opposé de Psyché.

Maître : Peut pousser la cible à des actes violents ou suicidaires.

Réalité fictionnelle

Permets de créer une illusion dans l'esprit d'un personnage. Personne d'autre que lui ne percevra l'illusion.

Applications : Permet de détourner l'attention, d'infliger les États Charmé, Effrayé ou Mélancolique pour 1d6 tours.

Règle : Test opposé de Psyché.

Maître : Le Pouvoir s'applique à 1d6 + 1 personnages.

7e sens

Permets de détecter une menace invisible qui guette le Héros dans son environnement immédiat (20 mètres approx.).

Applications : Ne s'applique qu'aux êtres dotés d'une Psyché (pas aux robots ni aux pièges).

Règle : Test de Pouvoir.

Maître : Le Pouvoir s'applique aux robots (mais toujours pas aux pièges).

POUVOIRS DE TÉLÉKINÉSIE

Déplacer un objet

Permets de déplacer un objet plus ou moins lourd par la force de la pensée.

Applications : Le poids de la cible dépend du niveau de Pouvoir : 1 = un revolver, 2 = une fille, 3 = une voiture et 4 = un vaisseau.

Règle : Test simple de Psyché. La cible doit être vue.

Bonus 4-Maître : La cible n'a pas besoin d'être vue directement (par écran interposé par exemple).

Étranglement

Étouffe une cible en vue par le simple Pouvoir de la pensée.

Application : Inflige l'État Paralysé + [NdP] points de Fatigue par tour.

Règle : Test opposé de Psyché.

Bonus 4-Maître : Inflige la perte de 1 point de Santé par tour.

Entrave

Permets d'immobiliser un personnage avec des tentacules psychiques.

Applications : Les liens invisibles ont un Punch égal à [NdP] +2.

Règle : La cible doit réussir un test opposé de Punch pour se libérer.

Maître : Cible jusqu'à trois personnages.



Onde de choc

Provoque une puissante onde de choc par le claquement des paumes ou un hurlement strident.

Application : Inflige l'État Sonné pendant 1d6 tour/minutes/heures (selon la QR du psy). Portée Proche.

Règle : Test de Pouvoir.

Bonus 4-Maître : L'onde de choc perturbe le système nerveux ou électronique et inflige l'État Paralysé pour 1d6 tours.

Vol statique

Permets de se déplacer dans les airs.

Application : Le Héros flotte dans les airs et se déplace lentement (au pas) à une hauteur égale à un étage/[NdP].

Règle : Test de Pouvoir.

Maître : Peut faire voler jusqu'à trois personnages avec lui.

POUVOIRS DE TÉLÉTHERMIE

Combustion spontanée

Enflamme une matière organique ou végétale.

Application : La cible encaisse un total de QR points de Dégâts, au rythme d'1 par tour. Sur une Complication, le psy encaisse 1 point de Dégâts, 3 (1 par tour) sur une Catastrophe.

Règle : Test de Pouvoir.

Maître : Entame le métal (et annule donc toute Protection).

Décélération moléculaire

Ralentis le déplacement des molécules et abaisse la température d'un corps métallique (ou d'une armure ou membre cybernétique).

Application : La cible subit l'État Paralysé pendant 1d6 tour/minutes/heures (selon la QR du psy). Portée *Proche*. Une source de chaleur *Au contact* peut estomper l'État, à l'appréciation du MJ.

Règle : Test de Pouvoir.

Maître : Affecte le fonctionnement d'une arme balistique qui devient inutilisable pendant la même durée.

Embrasement photonique

Génère un puissant flash lumineux autour du psy (qui est lui-même insensible).

Application : La cible subit l'État Aveuglé pendant 1d6 tour/minutes/heures (selon la QR du psy). Portée *Proche*.

Règle : Test de Pouvoir.

Maître : Peut générer une aura lumineuse contrôlée pour y voir clair dans l'obscurité.

2. POUVOIRS MÉDIUMNIQUES

Ces Pouvoirs proviennent d'une connexion particulière avec l'au-delà et d'une sensibilité aux phénomènes paranormaux à la lisère de la science.

Capturer les échos du passé

Permets d'avoir des flashs médiumniques qui révèlent des indices sur les événements passés dans un lieu donné ou auprès d'un PNJ.

Application : Le Héros a [NdP] visions du passé au cours de l'aventure. Le joueur choisit en quel lieu ou sur quel PNJ. Le MJ le prend alors à part et lui dévoile des indices (dont la clarté dépend de la QR de son test sur chaque vision) à travers une courte description d'une scène passée.

Règle : Test de Pouvoir.

Bonus 4-Maître : Le Héros peut interférer avec la réalité et changer 1 détail du passé dont les répercussions dans le présent n'occasionneront par de bouleversement, mais pourront lui faciliter une tâche (à l'appréciation du Maître). Le MJ et le joueur jouent la scène comme si le Héros prenait part aux événements du passé en tant que badaud.

Entrevoir la trame cosmique

Permets d'avoir des flashs médiumniques qui révèlent des indices sur l'avenir proche.

Application : En début d'aventure, le Maître prend à part le joueur et lui révèle [NdP] visions tirées de scènes prévues dans le scénario et pouvant impliquer des PNJ. La précision et la clarté de ces visions (et donc la fiabilité des indices dévoilés) dépendent de la QR du test de Pouvoir. Sur une Réussite Normale, les flashs seront relativement flous (ex. une étendue de sable mouvant pour indiquer un voyage sur Rafus). Sur une Réussite Légendaire le MJ décrit précisément un PNJ, avec son nom et une courte mise en situation qui dévoile ses intentions. Ces visions peuvent aussi apparaître lors de rêves prémonitoires. Une Complication (6) ou une Catastrophe (66) lors du test peuvent brouiller les pistes, porter le préjudice sur un compagnon ou ajouter des points de Mauvaise Fortune.

Règle : Test de Pouvoir.

Bonus 4-Maître : Le Héros peut contrer des points de Mauvaise Fortune joués sur une scène en rapport avec l'une des visions (1 fois par vision). Le MJ décrit alors quelle était son intention en jouant ces points de Mauvaise Fortune (par exemple invoquer une Némésis) et le Héros peut ensuite mettre en garde ses compagnons « qu'il ne vaudrait mieux pas emprunter ce canyon, car l'ombre de la mort plane au-dessus… ».

Interrogatoire nécrologique

Permets de discuter avec l'âme de PNJ morts tout récemment (quelques heures ou jours au mieux).

Application : [NdP] fois par aventure le Héros peut interroger l'âme des morts pour leur soutirer des renseignements. La « bonne volonté » du mort dépend de la QR du test de Pouvoir. Sur une Complication (6), il peut demander un service au Héros en contrepartie (et avant de se mettre à table bien sûr). Sur une Catastrophe (66) le fantôme devient une Némésis qui hantera le Héros durant tout le restant de l'aventure (cauchemars, mauvaises blagues, avaries soudaines…). Techniquement il comptera comme l'équivalent de 1d6 points de Mauvaise Fortune.

Règle : Test de Pouvoir.

Bonus 4-Maître : 1 âme par aventure peut devenir un indic' et aller à la pêche aux informations pour le Héros auprès d'autres morts uniquement.

3. POUVOIRS MAGIQUES

Ces Pouvoirs sont issus d'une nature raciale magique, d'un apprentissage arcanique ou d'un artefact magique.

Boule de plasma

Un grand classique chez les mages solitaires assez peu portés sur les arts guerriers. Libère une boule d'énergie désintégrante depuis la paume des mains.

Application : Le mage réalise un [Test de Réflexes + NdP], comme s'il utilisait une arme de tir ; les Dégâts dépendent de la QR. La portée utile est Proche. Les Protections non magiques sont inefficaces. Coûte 1 point de Fatigue par tir.

Règle : Test de Réflexes

Bonus 4-Maître : Le mage a un contrôle partiel sur la trajectoire de la boule. Il bénéficie d'un bonus de +2 au Delta du tir.

Change-forme

Le mage peut prendre l'apparence d'un être organique de n'importe quelle race, même animale (tant que les proportions sont à peu près équivalentes), ou Androïde.



Application : Le MJ estime une difficulté pour copier l'apparence en fonction de la complexité morphologique. La QR du mage donne une idée de la perfection de la copie (une Complication révélant un défaut évident). Des personnages tentant de déceler le stratagème doivent réussir un [Test d'Intellect par défaut] avec une QR au moins équivalente à celle du mage. La durée est de une minute par point de Fatigue encaissé.
Règle : Test de Pouvoir.
Bonus 4-Maître : La durée passe à une heure par point de Fatigue.

Changement de taille

Le mage augmente ou rétrécit sa taille jusqu'à devenir un géant ou si petit qu'il puisse chevaucher un insecte.
Application : Chaque point de Fatigue dépensé augmente ou réduit le Punch de 1 point (les autres Attributs restent identiques). On peut monter jusqu'à 7 et +, mais pas descendre en dessous de -2. À 7 le mage fait 50 cm de plus qu'un humain, à 12 il mesure deux étages. La durée dépend de la QR, soit 1d6 tours/minutes/heures. Le mage est obligé d'attendre que toute la durée s'écoule pour que l'effet s'estompe.
Règle : Test de Pouvoir.
Bonus 4-Maître : Le mage peut décider de revenir à sa taille normale dès qu'il le décide.

Contrôle des machines

Le mage peut prendre le contrôle des ordinateurs, réseaux de télésurveillance, ainsi qu'aux véhicules et portes automatiques.
Application : Le mage contrôle un mécanisme à distance Proche pour une durée qui dépend de sa QR, soit 1d6 tours/minutes/heures. Ce pouvoir ne s'applique pas sur les êtres dotés de Psyché.
Règle : Test de Pouvoir.
Bonus 4-Maître : S'applique aussi aux armes, membres cybernétiques, et androïdes à condition de réussir en plus un test opposé de Psyché.

Fabriquer un artefact magique

L'art arcanique de créer des objets pouvant contenir un autre Pouvoir magique. Le porteur ou utilisateur n'a donc pas besoin d'avoir des dons particuliers en ce domaine pour en profiter.
Application : Le mage doit investir 1 PP sur un objet lors d'un rituel (qui dure 1 nuit) pour le bénir puis 1 autre PP par Pouvoir qu'il souhaite y incorporer. Il doit connaître lui-même les Pouvoirs et ne peut pas les extraire d'un autre artefact. Chaque artefact s'utilise de base avec un niveau de 0-Novice (un Héros qui découvre un artefact avec deux Pouvoirs aura donc un NdP de 0-Novice pour les deux). Le propriétaire doit ensuite investir des XP pour augmenter ce niveau de maîtrise, sachant qu'il sera unique et spécifique pour tous les Pouvoirs contenus (si ce même Héros dépense des XP et augmente son NdP, celui-ci sera valable pour les deux Pouvoirs contenus).
Chaque utilisation d'un Pouvoir contenu coûte 1 point de Fatigue et est soumise aux conditions stipulées dans la description du dit Pouvoir. Le mage ne peut pas créer plus d'artefacts qu'il ne possède de points de Psyché.
Règle : Test de Pouvoir. Une QR Héroïque permet d'ajouter : 1 Pouvoir, une QR Légendaire : 2 Pouvoirs.
Bonus 4-Maître : Le mage (et lui seul) peut détruire un artefact qu'il a précédemment fabriqué pour récupérer ses PP investis.

Guérison

Le souffle ou l'apposition des mains permet de régénérer la Santé d'un personnage blessé.

Application : La QR du mage détermine le seuil de guérison : Normale = 1 point, Héroïque = 2 points et Légendaire = 3 points.

Règle : Test de Pouvoir

Bonus 4-Maître : peut réanimer en plus un personnage dans le Coma sur n'importe qu'elle Réussite.

Invisibilité

Le mage se rend invisible, même à travers des accessoires infrarouges, mais pas aux détecteurs thermiques.

Application : Le mage et ses Accessoires Fétiches disparaissent à la vue. La durée dépend de la QR, soit 1d6 tours/minutes/ heures.

Règle : Test de Pouvoir.

Bonus 4-Maître : Le mage dissimule aussi sa chaleur corporelle.

Téléportation

Le mage se téléporte instantanément d'un endroit à un autre dans un nuage de fumée scintillante.

Application : La distance dépend du NdP : 1 = Dans la même pièce, 2 = dans une autre pièce, 3 = Ailleurs dans la même ville et 4 = Ailleurs sur la même planète ou son orbite.

Règle : Test de Pouvoir.

Bonus 4-Maître : Peut transporter un autre personnage avec lui.

Sphère vitale

Le mage génère une sphère contenant un microcosme qui lui permet de survivre au coeur de milieux hostiles ou mortels.

Application : La sphère peut évoluer dans le vide spatial, les profondeurs marines, les vapeurs toxiques, etc.. Elle mesure 3/4 mètres de diamètre et permet d'embarquer [NdP] compagnons. La durée dépend de la QR, soit 1d6 tours/minutes/ heures. Elle est immobile (elle peut dériver au gré des courants) et n'offre aucune Protection contre les armes.

Règle : Test de Pouvoir.

Bonus 4-Maître : La sphère se déplace au pas de course.

Voyage astral

Le mage détache son corps astral et peut explorer en volant sous sa forme éthérée des lieux inaccessibles, sans craindre les dangers physiques. Il n'est pas possible d'interagir avec l'environnement physique (actionner un mécanisme), ni de communiquer autrement que par la pensée.

Application : La distance du voyage dépend du NdP : 1 = un bâtiment, 2 = une ville, 3 = une planète et 4 = un système solaire.

Règle : Test de Pouvoir.

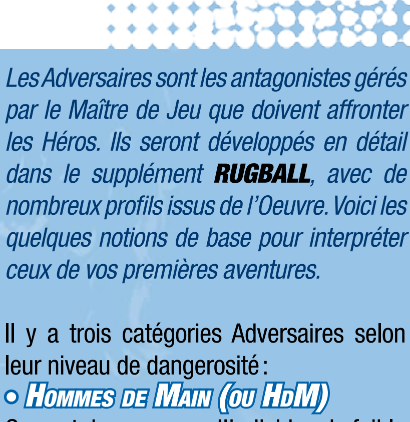
Bonus 4-Maître : Permets de voyager à travers les dimensions et les Mondes-Miroirs.







LES ADVERSAIRES



Les Adversaires sont les antagonistes gérés par le Maître de Jeu que doivent affronter les Héros. Ils seront développés en détail dans le supplément ***RUGBALL****, avec de nombreux profils issus de l'Oeuvre. Voici les quelques notions de base pour interpréter ceux de vos premières aventures.*

Il y a trois catégories Adversaires selon leur niveau de dangerosité :

○ ***Hommes de Main (ou HdM)***

Ce sont des groupes d'individus de faible puissance qui servent de chair à canon pour distraire les Héros : Pirates de l'Espace, gardes, brigands, soldats, etc.

○ ***Acolyte***

Ce sont des individus au-dessus de la moyenne capables d'agir en parfaite autonomie. Ils disposent d'Accessoires spéciaux, de Pouvoirs ou d'Hommes de Main sous leur commandement. Ce sont des chasseurs de prime, des assassins, des sous-officiers, etc. Ils représentent une menace sérieuse.

○ ***Grand Vilain***

Ce sont les cerveaux maléfiques à la tête d'un complot ou d'une faction. Un Grand Vilain est entouré de plusieurs Acolytes et a sous ses ordres de nombreux Hommes de Main. Parmi les plus célèbres, comptons Salamandar, l'Homme de Verre ou Sandra. Ils représentent une menace critique pour des Héros débutants.

Ces PNJ sont joués par le Maître de jeu, et si les plus importants - les Grands Vilains - nécessitent d'être développés avec autant de détails que les Héros pour leur donner une réelle dimension, côté règles, ils subissent quelques allégements pour faciliter leur mise en scène, notamment les HdM et les Acolytes.

Dans ***Space Adventure COBRA - Le Jeu de Rôle***, le MJ doit être soulagé au maximum de l'aspect technique pour favoriser la fluidité du jeu et se concentrer sur le principal : le *roleplay*, l'intrigue et l'action.

Les PNJ se jouent avec les mêmes règles que les Héros, à ceci près :

- La **Vilenie** des Adversaires (ou le Pulp des Alliés) remplace le Pulp des Héros, mais augmente la QR d'1 seul cran au lieu de 2, et uniquement quand les **points forts** stipulés entrent en jeu. Elle remplace aussi la Fatigue pour l'utilisation des Pouvoirs ou autres capacités spéciales (chaque utilisation coûte donc 1 point de Vilenie).
- Une QR Légendaire rajoute immédiatement 2 points de Vilenie à un Adversaire.
- Les cinq Attributs sont remplacés par une valeur unique, la **Moyenne d'Attributs**, ou **MA**.
- Un Adversaire **Coriace** dispose de plus de points de Vilenie et d'Accessoires que son équivalent « standard ».
- Les HdM et Acolytes ne tombent pas Dans le Coma quand leur Santé est à 0, ils sont directement éliminés. Les Grands Vilains, par contre, suivent la même procédure que les Héros.
- Un Grand Vilain peut annuler la perte de son dernier point de Santé en dépensant 1 point de Vilenie. Un Acolyte Coriace peut faire la même chose au prix de 2 points de Vilenie.
- **Points faibles** : on ne peut pas jouer de Vilenie, et un 6 sur le d66 compte comme un Échec (Cf. Attributs Affaiblis).





Scénarios

ROMANCE VIRALE Z

Par Elise Lemai



Inspirations : *Cette aventure reprend divers éléments des mangas dont Les Zombos (publié en France chez Taïfu Comics)*

Lieux principaux : *Les Héros visiteront divers lieux lors de ce scénario dont la Maison d'Adam Graying à New York, le sous-marin interstellaire ou officie Miss Madow, la planète Rafus, le Thirsty Horse et une mine abandonnée…*

Personnages principaux : *Cette aventure se déroule obligatoirement après l'année 3004, date à laquelle Cobra vient de mettre fin aux exactions des Zombos. Elle se prête assez facilement à une initiation au jeu et à une découverte de l'Univers Zéro, ainsi que de justifier la formation du groupe de Héros. Ils obtiendront même un vaisseau réutilisable pour la suite de leur saga.*

BANDE-ANNONCE !

Envoyés sur la planète **Rafus**, plongés dans son ambiance Far West, les Héros doivent trouver le moyen de rejoindre la mine abandonnée des **Zombos** pour se procurer du minerai de Rodo non raffiné (qui permet de créer la puissante drogue appelée **Lodéine**) afin de sauver **Abigail Graying**, une superbe jeune femme à laquelle chacun d'eux est attaché. Au cours de l'aventure, ils croiseront le chemin de **Miss Madow** la Voyante, de **Feraillus** ou encore de **Mario le Marionnettiste**, pourront participer à un tournoi de poker, pédaler dans une taupe mécanique pour rejoindre la mine abandonnée, et découvrir ce qui se cache dans ses tunnels…

NOTE :

Les Héros, qui ne se connaissent pas, ont un contact en commun : Abigaïl, la superbe fille du riche armateur Adam Graying, qu'ils peuvent fréquenter depuis qu'elle est enfant ou plus récemment. Qu'il s'agisse d'attachement fraternel, des conséquences d'un flirt platonique ou d'une aventure torride, tous y sont profondément attachés.

Si les Héros ont déjà commencé leurs aventures ensemble, seul l'un d'eux peut la connaître et fera donc office de chevalier servant, prêt à tout pour l'aider, quitte à convaincre ses amis de le faire. Ajuster alors l'introduction sur ce principe.





GÉNÉRIQUE

Abigaïl a demandé à chacun d'entre vous de venir la rejoindre sur **Terre**, à **New York**. En ce début de soirée, à la porte de la somptueuse demeure, aménagée sur le toit d'un gratte-ciel, Adam Graying vous accueille sous le porche éclairé. Avec un visage fermé, il congédie le robot-majordome qui vous a accueillis. Le regard de désespoir tout à fait inhabituel chez le riche armateur vous déstabilise. Après quelques échanges d'usage dans le salon, il vous annonce que sa fille est atteinte d'une maladie incurable, nommée le **Virus Z.** Selon les éminents spécialistes auxquels il a fait appel, sa fille est condamnée. Il ne lui resterait que deux à trois mois...

DÉCOR

LE MANOIR D'ADAM GRAYING

C'est une demeure splendide, à la hauteur de la fortune passée de son propriétaire. Les nombreuses œuvres d'art s'harmonisent parfaitement avec le mobilier coûteux. Le salon dans lequel se déroule l'entretien pourrait mettre mal à l'aise les plus impécunieux, s'il n'était pas aussi chaleureux. Ne manquent que des glaçons tintants dans verre de whisky ou de Talacabas et un bon cigare. La terrasse de la maison se dote d'une piste d'atterrissage aménagée pour les hélicoptères, Airbikes et autres petits véhicules. Un gigantesque ascenseur transparent peut aussi convoyer les Héros du pied de l'immeuble immense jusqu'au toit d'où ils rejoindront la maison.

Ce veuf combatif ne peut se résoudre à perdre sa fille unique et adorée. Adam Graying a consacré son temps et sa fortune à tenter de faire soigner sa fille depuis déjà de nombreux mois, en vain. Sa société est désormais au plus mal et il ne possède guère plus que la maison ou il les accueille. En désespoir de cause, il a consulté **Miss Madow** la Voyante, qui a fait naître un espoir en lui. C'est pourquoi il doit faire appel à un groupe d'aventuriers.

PNJ - *Acolyte / Neutre*

ADAM GRAYING

Jobs : • Marchand (3)
Pulp : 3
Santé : 1

Ce veuf de 58 ans grisonnant au regard perçant, ancien riche armateur, confie aux Héros la mission de sauver sa précieuse fille unique, son unique famille. Depuis qu'il a appris la maladie dont était atteinte sa chère enfant, une année auparavant, il s'est consacré corps et âme à trouver un moyen de la soigner, délaissant ses affaires et finançant sans fin des dizaines de recherches menées en parallèle. De sa fortune passée, ne lui restent plus que quelques miettes. Mais peu lui importe. Seule sa fille compte.

Vêtue d'une robe de soirée bleu nuit avec un motif de Dragon doré, Abigaïl surgit dans le salon. Même affaiblie, cette jeune femme aux cheveux longs de couleur auburn reste splendide. Alors que son



père n'a pas achevé son explication, elle vous demande si vous acceptez de l'aider. Lorsque chacun des Héros a acquiescé, Adam Graying vous envoie voir Miss Madow, qui vous expliquera comment sauver sa fille.



PNJ* - *Acolyte / Allié
ABIGAIL GRAYING

Jobs : • Marchand (2) • Artiste (1)
Pulp : 2
Santé : 1 (2 sans sa maladie)

Superbe humaine de 23 ans aux courbes parfaites, la fille d'Adam Graying est atteinte d'un mal incurable. Chacun des Héros la connaît, partageant un passé en commun avec elle. Le Virus Z qui l'affecte est une maladie mortelle très rare (que pourrait facilement connaître l'un des Héros avec un Job lié à la médecine). Il n'existe pour l'heure aucun traitement connu.

Pour accomplir cette mission, **un vaisseau cuirassé-frontière**, quelque peu marqué par le manque d'entretien, attend les Héros sur l'héliport du manoir ainsi que **10 diamants semi-purs (DSP)**. S'ils réussissent à ramener les échantillons de minerai, le vaisseau, d'une valeur de 50 DSP, sera à eux (ainsi que les armes et Accessoires placés à bord - à l'appréciation du Maître, et ce qu'il restera éventuellement de la somme).

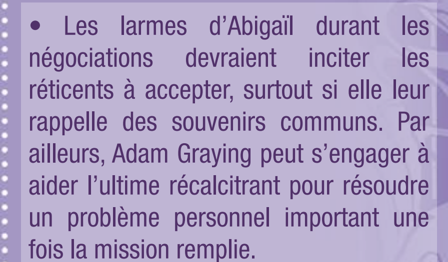
Équipement de départ

Les Héros commencent la mission avec l'équipement de création. Ils peuvent utiliser tout ou partie des diamants payés d'avance pour acheter des Accessoires supplémentaires p.299. Pour le vaisseau cuirassé-frontière, se référer à sa description p.324.

Le pilote automatique du cuirassé-frontière vous conduit au gigantesque **sous-marin interstellaire** où la diseuse de bonne aventure exerce. Après avoir traversé les immenses corridors occupés par des milliers de visiteurs de toutes les espèces des sept Galaxies, elle vous invite à vous asseoir dans sa loge luxueuse. Madoo sait pourquoi vous venez. Derrière sa boule de cristal emplie de formes colorées fluorescentes, elle vous révèle qu'il existe un antidote pour Abigaïl. Il vous faudra vous rendre sur Rafus pour récupérer deux cents grammes de minerai de Rodo. Cette roche qui peut servir à faire une drogue puissante aurait également des propriétés curatives insoupçonnées. Au moment où vous partez, alors qu'aucun souffle d'air ne traverse cet espace clos, ses cheveux semblent s'animer d'une vie propre lorsqu'elle relève sa tête et s'écrit :
- *« Tels des zombies, ils rampent et grouillent dans la mine désertée ! Méfiez-vous ! »*







DÉCOR

LE CABINET DE MISS MADOW

Dans sa tiède moiteur, il a tout pour plonger le corps de ses consultants dans un état aussi second que celui de la voyante. En franchissant les lourdes tentures bleues, la fumée d'encens imprégnant la pièce sombre envahit le nez, emplit la bouche et pique les yeux. L'ambiance tamisée ne compte que quelques éclairages indirects et celui de la boule lumineuse dans laquelle Madow lit l'avenir.

Figurants ou premiers rôles ?

Même si l'introduction constitue un préambule aux aventures, elle peut tout à fait laisser de la place à l'interprétation des Héros. Il s'agit certes de présenter la mission, mais n'hésitez pas à les laisser s'approprier ce début d'aventure. Voici quelques pistes :

• L'un d'entre eux désire négocier une récompense plus substantielle auprès du magnat ? La vie de sa fille n'a pas de prix, mais il préfère confier la mission à des hommes de valeur, moins cupides. Il les congédie sans autre forme de procès.



• Les larmes d'Abigaïl durant les négociations devraient inciter les réticents à accepter, surtout si elle leur rappelle des souvenirs communs. Par ailleurs, Adam Graying peut s'engager à aider l'ultime récalcitrant pour résoudre un problème personnel important une fois la mission remplie.

• Ils ont l'intention de partir avec le vaisseau sans demander leur reste ? Celui-ci est programmé pour les déposer au poste de Police intersidérale le plus proche, Adam se chargeant de déposer une plainte pour vol. Ils veulent désengager le pilote automatique les amenant à Madow ? Une défaillance du système de bord les laissera dans une ceinture d'astéroïdes ou ils n'auront plus qu'à faire du stop...

Autres alternatives possibles

En chemin pour Rafus, le cuirassé est attaqué par des Pirates de l'Espace qui ne font pas partie de la Guilde, mais d'un autre groupuscule nommé Les Hellions. Les Héros ne prêteront sans doute pas attention, au départ, au vaisseau sanitaire pourri qui les prend en chasse, jusqu'à ce qu'ils réalisent que ses pilotes utilisent un faisceau tracteur pour les immobiliser. Ces pirates, de toutes les races possibles, ont lamentablement perdu leur propre vaisseau et ne peuvent se résoudre à retourner auprès de leur chef **Tomor le Cruel** à bord d'une telle immondice cosmique (qui pour l'anecdote, convoyait des déchets radioactifs vers la planète Dust). Suite à cette bataille aérienne (que vous pouvez rendre serrée), les Héros sèmeront-ils les pirates, ou arriveront-ils tout penauds sur Rafus à bord de ce truc sans nom ?



ACTE 1

Arrivés sur Rafus, les Héros débarquent au spatioport de Dog City et découvrent une ville semblant à l'abandon, laissant deviner une splendeur industrielle passée depuis longtemps et recouverte par l'épaisse poussière du temps.

1. LA MINE ABANDONNÉE

Du Saloon **Thirsty Horse** à l'enseigne décolorée par le soleil, s'échappent des éclats de voix, qui témoignent de la présence d'une clientèle importante contrastant avec des rues presque désertes. S'ils demandent des informations sur la mine, un Lycanthos édenté, vêtu d'une tenue en cuir rapiécé, s'emporte : *« La mine ? Elle est hantée, pauvres fous ! »*

Dès lors qu'ils commencent à poser des questions, **Souffleur** s'approche d'eux et les invite discrètement à le suivre dehors pour discuter loin des oreilles indiscrètes, pour leur demander ce dont ils ont besoin.

Selon ce dernier, la dernière foreuse ayant atteint la mine effondrée a été construite par un ingénieur décédé, **Vigoro**, dont la petite-fille, **Yoko**, vit toujours à proximité. Yoko s'est installé dans le complexe high-tech de son grand-père, au-delà du désert de Dog City. Moyennant 1 ou 2 DSP et la promesse de l'emmener avec lui dans leurs aventures, il les guide. Il leur faudra aussi louer des montures. Si les Héros préfèrent essayer de passer par quelqu'un d'autre, personne, dans le bar, ne semble disposé à aider ces étrangers.





Départ à la mine

Incapable de reconstruire une foreuse, Yoko explique que seul **Feraillus**, le robot de son grand-père, le pourrait, mais qu'il a été détruit il y a quelque temps de cela. Souffleur leur propose de les amener vérifier dans la décharge de l'Étoile de fer, du côté du réseau ferroviaire, une décharge réputée pour récupérer et stocker tous les robots hors d'usage du coin. Feraillus s'y trouvera bel et bien.

• S'ils optent pour la méthode douce, le tenancier de la décharge, un Grizzli, avec un bonnet d'aviateur, barbe épaisse et mine patibulaire, accepte de leur revendre les restes de Feraillus pour 5 diamants rudimentaires (DR), et leur apprend qu'il a été jeté là, inerte, sans sa batterie d'énergie. Un trou dans le torse et partiellement fondu, le droïde est dans un sale état. Il révèle aussi qu'un tournoi de poker doit se tenir au Thirsty Horse,



le bar qu'ils ont trouvé à leur arrivée, et qu'une batterie compatible, rare, voire introuvable dans les environs, est offerte parmi les lots.

• S'ils optent pour la méthode forte, le tenancier siffle, et ses trois frères, à la carrure tout aussi impressionnante, débarquent, armes à la main **[MA 2 / Videur (1) / Révolver Smith & Wesson]**. À moins de calmer le jeu très rapidement, s'ensuivent des échanges de tirs desquels les Héros ont tout intérêt à sortir victorieux s'ils veulent récupérer Feraillus. À eux de découvrir, selon leurs Jobs, l'origine de la panne **[test d'Intellect + Job connexe / difficulté -1]**. En tout état de cause, un test de réparation **[Identique au précédent, mais avec un malus au Delta de -2 pour le manque de matériel]** sera nécessaire pour le réparer et lui redonner une forme à peu près correcte. **[La QR peut influencer la durée des travaux : QR Normale = 2 jours, QR Héroïque = 1 jour et QR = Légendaire une demie journée]**.

De retour en ville, ils découvrent l'organisation du fameux tournoi de poker.









Tournois de poker

Les participants inscrits au tournoi se déroulant le lendemain sont nombreux, d'un Homme-Lion au pelage blanc avec un oeil cybernétique au Mégarien en goguette qui sue abondamment. Une batterie d'énergie de ce type se vend à prix d'or dans ces terres désolées. Celle-ci, gardée dans l'arrière-boutique, est surveillée en permanence par quatre gardiens, y compris aux heures de fermeture. Ces vigiles se relaient en continu pour être toujours trois, se révèlent parfaitement incorruptibles, et rapporteront au propriétaire du Thirsty Horse toute tentative de corruption de quelque participant que ce soit.

• S'ils tentent de la voler après la fermeture, ils affronteront trois des quatre gardiens, soit un Jupitérien, un Mastodonte chauve à la peau bleue et un Gerdien, particulièrement costaud **[Hommes de main / Job : Garde (2) / Battes de Rugball et carabines Kenton]**. S'ils survivent à l'échauffourée, ils décriront les Héros qui n'auraient pas pris la précaution de se masquer. Une chasse à l'homme, menée par le vieux Joe, le Shérif de retour, sera engagée par une vingtaine d'habitants, pas les plus tendres, pour retrouver les voleurs et appliquer la loi en cours dans les environs : les pendre haut et court, sans autre forme de procès.

• Certains Héros peuvent essayer de participer au tournoi , qui peut être librement interprété par les joueurs, et tenter de remporter à la loyale la batterie d'énergie. Mais même si l'un d'eux gagne honnêtement, la partie peut tout à fait finir sur un duel. En Qualité d'étranger, il serait immédiatement suspecté d'avoir triché.

• La participation au tournoi n'empêche pas d'essayer de tricher. Si les Héros ont pris le temps d'observer le bar et de discuter avec **Mindy, l'entraîneuse**, ils sauront qu'elle est responsable de la distribution des cartes lors des parties improvisées, tout comme elle le sera lors du tournoi. La ravissante employée **[Hommes de Main / Entraîneuse (2) / Pistolet]**, toujours vêtue d'une robe de soirée outrageusement décolletée et armée d'un petit pistolet type Walter PPK dissimulé le long de sa cuisse, se révélera beaucoup plus « faible » à la corruption que les gardiens. Un contrat abusif, qu'elle ne peut pas pour autant dénoncer légalement, la lie au tenancier, et trop rares sont les étrangers de passage. S'ils s'engagent à l'emmener avec eux, loin de Rafus, elle favorisera leurs mains en distribuant les bonnes cartes.

PNJ* - *Acolyte / Neutre

SOUFFLEUR
Jobs : • Espion (2) • Joueur de poker (1)
Vilenie : 2
Points forts : Raconter des bobards • Perdre ses moyens face à l'appât du gain • **[Enrager]** les Héros par des bavardages incessants.
Santé : 2

Ce Canard vit sur Rafus. S'il raconte aux Héros qu'il peut les aider, il travaille en réalité pour les Zombos. Ces derniers ont promis un petit pactole à quiconque leur fournirait des informations sur l'état de la mine abandonnée, dans laquelle ils ne se risquent pas, et sur la possibilité de reprendre l'exploitation.

DÉCOR
LA PLANÈTE RAFUS

Décrite en détail page 71, elle correspond à un niveau NT3. Laisser transparaître, au-delà de la chaleur, l'ambiance de misère mélancolique poussiéreuse de ce qui fut, mais ne sera plus dans ces contrées désertiques.



DÉCOR
LE THIRSTY HORSE



Endroit qui tient davantage du saloon usé que de l'établissement moderne. Les portes battantes, le piano crachant des notes désaccordées, le tenancier essuyant son verre, l'entraîneuse penchée sur un joueur de poker borgne, le Jupitérien en quête d'un duel facile, rien de manque. Ne pas hésiter à jouer de cette ambiance western, en particulier lors du tournoi de poker. Les habitants locaux observent la table en sirotant leurs verres de whisky ou de Tartalos, tandis que des éclats de voix et commentaires brisent le pesant silence lorsque les cartes sont dévoilées à la fin de chacune des manches.



Scène de transition

Feraillus, doté d'une batterie d'énergie, leur apprend qu'il est impossible de construire la foreuse de Vigoro. En effet, ce dernier était parti chercher sur d'autres planètes des pièces indispensables pour la foreuse, mais introuvables sur Rafus. Néanmoins, le robot leur révèle avoir déjà exploré les mines (avec Cobra).

De plus, ses détecteurs indiquent qu'un génie de la mécanique est de passage en ville, un certain **Mario le Marionnettiste**. En attendant mieux, avec sa guerrière sexy prénommée Xanadu, il parcourt Rafus et répare des véhicules laissés à l'abandon pour les revendre au prix fort.

Retrouver Mario est un jeu d'enfant. Moyennant 5 DSP, le **Canard hérisson** et **Xanadu** leur construisent rapidement une taupe mécanique de dix places capable de creuser la plus dure des roches de Rafus. Si les Héros tentent de négocier le tarif à coups de poing, Souffleur s'interpose immédiatement pour leur faire remarquer que sans ce véhicule, ils ne trouveront personne de mieux qualifié que Mario dans le temps qui leur est imparti. Xanadu, en fait un androïde de haute technologie, armée d'une hache, pourrait également les dissuader d'abandonner toute velléité du genre.

La taupe mécanique

La taupe mécanique de Mario le Marionnettiste est la dernière invention loufoque du créateur de génie. Pour fournir une impulsion suffisante, il l'a équipé de sièges récupérateurs de chaleur corporelle pour alimenter le moteur... et de pédales pour faire chauffer les muscles des passagers. Cet équipement rappellera à Cobra un autre véhicule du même genre.

ACTE 2

SE dÉplacer DANS LA MINE

À bord de la taupe de Mario, les Héros doivent pédaler sans relâche des heures durant pour la faire avancer et creuser. Ils risquent d'arriver Épuisés **[test de Punch par défaut réussi ou : 1 point de Fatigue encaissé, 2 si Complication, 3 si Catastrophe]** Ils plongent au plus profond des entrailles de Rafus, avant d'aboutir dans une vaste grotte souterraine de laquelle partent des galeries gigantesques.

Si les Héros ont souhaité partir sans Souffleur, celui-ci s'est discrètement faufilé dans la taupe avant leur départ, se cachant sous une vieille couverture pleine de poussière. On peut facilement le repérer sur un **[test d'Intellect par défaut]**, le Canard ne cessant de mâcher sa chique bruyamment. Sinon, il se montre à l'arrivée, leur rappelant la promesse qu'ils lui avaient faite de le laisser les accompagner dans leurs aventures.

Grâce à sa mémoire hors norme, Feraillus les guide, à pieds, vers l'ancienne salle des générateurs, installation centrale de la mine. Durant ce parcours long et fastidieux, l'un d'eux peut aussi retrouver quelques vieux **bâtons de dynamite** abandonnés dans une caisse, occasionnant **[3 points de Dégâts]** à tous les personnages ou structures situés dans une zone Au Contact de l'explosion. Au cours de ce trajet conséquent, le groupe est suivi et attaqué par des **Machines-Insectes**, chargés de récupérer le minerai de Rodo.

DÉCOR

LA MINE

Elle semble à l'abandon et les sombres galeries emplies d'éboulis se succèdent lentement, les unes après les autres. L'obscurité silencieuse dans laquelle les bruits des pas résonnent oppresse même les plus courageux. Les Héros ont l'impression d'être épiés depuis les zones d'ombre, entendent subrepticement des bruits de pas ou de mastication puis plus rien, sentent des choses les frôler, des souffles chauds dans leurs dos... N'hésitez pas à en faire des tonnes pour les faire transpirer avant l'attaque des monstres mécaniques.

PNJ - Acolyte / Adversaire / Coriace

LES MACHINES-INSECTES

Jobs : • Mineur (2) • Découpeur de Héros (2)
Vilenie : 4
Points forts : Attaquer avec les pinces, • Causer un éboulement • Creuser un passage • Se dresser sur les pattes arrière pour dominer et **[Effrayer]** l'Adversaire.
Protection : Armes énergétiques et balistiques : 3 • Explosifs : 0
Santé : 3

Pour pallier à l'échec des Zombos, contrés par Cobra, la Guilde a conçu de nouveaux engins d'excavations. Gigantesques insectes métalliques, ces monstres blindés, qui résistent aux tirs énergétiques et aux balles, sont chargés d'extraire le minerai de Rodo et de le raffiner directement. Ils travaillent 24h sur 24h et peuvent si besoin se débarrasser des gêneurs en les sectionnant avec leurs pinces acérées.

Scène de transition

Après l'attaque des **Machines-Insectes**, et tandis qu'ils reprennent leurs esprits, les Héros peuvent enfin récupérer le précieux minerai de Rodo, stocké dans les carcasses métalliques des insectes. Ils distinguent alors, au fond d'une galerie empruntée, une lointaine clarté.

Autres alternatives possibles

L'utilisation d'armes puissantes (comme la dynamite) contre les Machines ou les Zombos (qui arrivent sournoisement vers eux dans leurs Mobile Riders) peut fragiliser la roche, et donc les tunnels laissés à l'abandon. Les Héros risquent ainsi de subir l'effondrement de l'un d'eux et de se retrouver coincés. Ils doivent faire vite pour ne pas rester pris au piège, et éviter qu'une nouvelle horde de Machines, plus nombreuses, ne profite de la situation.



ACTE 3
SAUVE-QUI-PEUT !

La galerie débouche sur la salle des générateurs détruits, dont l'éclairage tamisé laisse distinguer des éboulements. Aucune autre trace de vie, jusqu'à ce qu'ils entendent, sur un **[test de Psyché par défaut]**, le ronronnement d'un gigantesque moteur. En suivant ce bruit, ils découvrent, au loin, une vaste caverne où des dizaines de Machines-Insectes creusent les parois, leurs pinces attaquant la roche avant de placer le minerai dans une autre Machine-Insecte porteuse au centre de la pièce. Celle-ci doit sûrement raffiner la drogue avant de remonter à la surface pour assurer les livraisons. Sur un **[test d'Intellect** ou **de Psyché par défaut]** réussi, alors que les machines s'affairent à la tâche, les Héros s'aperçoivent qu'un homme se tient dans ce véhicule gigantesque et commande ainsi toutes les autres bestioles. **Tom Longford** est un ingénieur que les Zombos ont kidnappé sur **Marbel** et qu'ils ont installé ici pour travailler en toute discrétion. Bien évidemment, l'ingénieur n'a d'autre choix que d'obtempérer au risque qu'un de ses geôliers ne perde patience et ne le tue.

Alors qu'ils se demandent que faire et tandis que les Machines-Insectes commencent à les repérer, un Mobile Rider des Zombos surgit, bien décidé à les exterminer avec ses puissants lasers.

Souffleur se dirige vers ses employeurs et dévoile son microémetteur, un simple bouton de manteau, qui leur a permis de suivre les échanges verbaux ainsi que le parcours des aventuriers. Les Zombos le récompensent d'un tir de laser en pleine tête, ce qui laisse aux Héros la possibilité de courir dans les tunnels vers la **Taupe de Mario**.

Plusieurs options s'offrent aux Héros :

• S'ils entrent dans un combat contre les Zombos, l'utilisation d'armes puissantes, dont la dynamite, risque de provoquer de dangereux éboulements. Les parois ont été fragilisées par les roto-excavateurs des Zombos, et des tunnels pourraient bien s'effondrer. Les Héros pourraient également provoquer une secousse sismique volontairement à coup de dynamite...

• S'ils grimpent dans la machine de Tom Longford, l'ingénieur décide de les aider. Il prend les commandes des Machines-Insectes et les lance sur les Zombos, le temps de couvrir leur fuite jusqu'à la Taupe de Mario, seul endroit où ils seront véritablement à l'abri.

• S'ils n'y prêtent pas garde, le porteur du minerai de Rodo pourrait bien perdre tout ou partie du précieux objet de la mission au cours de l'altercation. Il leur faudra alors trouver un moyen de se procurer de nouveau les deux cents grammes nécessaires à la guérison d'Abigaïl (peut-être sur **Bengale**, car cette planète médiévale abrite aussi de telles mines...)

Remontés à la surface, ne restent plus aux Héros qu'à ramener Feraillus à Yoko (sauf s'il est de nouveau détruit, le robot ayant une fâcheuse tendance à se faire démolir), rejoindre leur vaisseau et ramener le minerai à Adam Graying

pour qu'il fasse préparer l'antidote pour sa fille Abigaïl. Elle se montre alors très reconnaissante envers les Héros, et peut-être même un en particulier qui pourra bénéficier d'un interlude romantique…

PNJ - Acolyte / Allié
THOMAS (TOM) LONGFORD

Jobs : • Ingénieur (3)
Pulp : 2
Points forts : Conduire une foreuse • Prendre des risques inutiles • S'interroger sur un mécanisme au beau milieu d'un échange de tirs.
Santé : 2

Cet ingénieur humain de 46 ans a été kidnappé par les Zombos afin de développer des machines plus discrètes que les **Mobile Riders**. À la longue, il a fini par ne plus espérer qu'on le délivre. Aussi quand, il voit les Héros, il fait tout son possible pour les aider, quitte à se sacrifier.

PNJ - Hommes de Main / Adversaire / Coriace
LES ZOMBOS (2 par Héros)

Jobs : • Soldat (2)
Vilenie : 2
Points forts : Conduire un Mobile Rider • Attaquer par-derrière.
Santé : 1
Mobile Rider (foreuse) : • Vitesse en creusant +1 • Maniabilité sous terre : +1 • Dégâts (lasers) : +0, (tête rotative) : +2 • Structure : 3

La description des Zombos se trouve p.62. Ils combattront jusqu'à la mort pour récupérer l'exploitation de leur mine et garder la localisation du nouveau lieu de raffinage secrète.

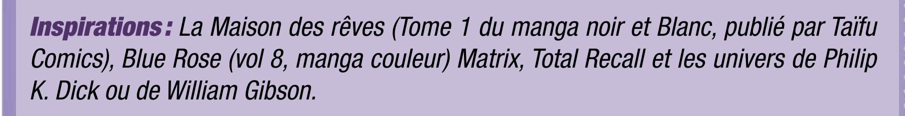
CLIFFHANGERS !

Il vous est possible d'introduire une fin alternative ou de proposer une aventure ultérieure, selon les appétits de vos joueurs.

• Les Héros achèvent leur mission en apportant le minerai de Rodo à Adam Graying, qui leur laisse comme convenu le vaisseau, l'équipement et le reste de l'argent. Ultérieurement, il fera appel à eux pour retrouver l'endroit où se trouvent les Machines-Insectes afin de faire analyser le minerai par des scientifiques, et de tenter de l'utiliser à des fins thérapeutiques pour soigner les patients atteints du **Virus Zéro**. D'autres aventures les attendent alors encore sur Rafus, surtout s'ils ont laissé un souvenir impérissable à certains des habitants...

• Les **Hellions**, à bord de leur vaisseau-poubelle permettent d'achever cette aventure sur un combat spatial... inhabituel. S'ils les ont déjà rencontrés sur le chemin pour Rafus, ceux-ci ont suivi leur trace et les attendent en embuscade, en orbite autour de la planète. Leur voyage de retour s'achèvera-t-il à bord du vaisseau cuirassé frontière, bientôt leur, ou d'un ridicule vaisseau-poubelle avec lequel repartir vers de nouvelles aventures avec un peu moins de panache ?...





MNÉMONIQUE MELDO

Par Mahyar Shakeri

Inspirations : *La Maison des rêves (Tome 1 du manga noir et Blanc, publié par Taïfu Comics), Blue Rose (vol 8, manga couleur) Matrix, Total Recall et les univers de Philip K. Dick ou de William Gibson.*

Lieux principaux : *Cette aventure se déroule majoritairement à New Hong Kong sur la planète Terre. Les Héros visiteront aussi une vaste jungle (celle d'Oslo) qui se situe à Macao, au Sud de la Chine.*

Personnages principaux : *Un Héros de type policier ou chasseur de prime peut être le bienvenu. La ville et les personnages majeurs de New Hong Kong qui apparaissent dans le manga complètent cette aventure.*

BANDE-ANNONCE !

Après leur rencontre explosive avec l'**Argentin**, les Héros s'engagent à la poursuite des **Trafiquants Mnémoniques**, un mouvement qui se rattache à la Guilde. Le groupe découvre alors rapidement l'implication de la haute hiérarchie de la Police dans l'affaire. Lors d'une rencontre cruciale avec le Capitaine **Aki Storm**, celle-ci est assassinée. Sa mort est attribuée aux Héros et le Lieutenant **Yamaguchi**, un arriviste de premier ordre doublé d'un traître à la solde de la Guilde, se positionne en tant que nouveau leader de la Police. Il se met en chasse du groupe, dans une confrontation qui mènera nos héros à l'endroit d'où opère son organisation.

L'histoire se termine dans le cœur de **la jungle d'Oslo**, après une rencontre avec des autochtones disposés à sceller une alliance contre leur ennemi commun. Dans le grand final, le vrai visage de l'instigateur se révèle, celui du **Sénateur Royes**.

GÉNÉRIQUE

Les Héros se délectent d'une bonne bouteille de **Somba** dans le salon privé d'un bar réputé, le **Full Moon de New Hong Kong**. Les glaçons tintent dans les verres d'alcool et les anecdotes sur les précédentes aventures fusent. Des plats richement garnis et épicés défilent devant leurs yeux émerveillés. La télévision, calibrée sur une chaîne musicale, s'interrompt alors pour un flash spécial. Une scène commentée par la ravissante **Linda Sue** montre la Police sur les talons d'un célèbre terroriste autoproclamé justicier, l'**Argentin**. Un portrait apparaît à côté de la journaliste, celui d'un homme cagoulé d'ébène et d'argent. On décrit le criminel comme extrêmement dangereux, responsable de la mort de plusieurs policiers. Le fuyard aurait même nargué ses poursuivants à plusieurs reprises en diffusant des vidéos de ses courses-poursuites.
Le reportage se déroule en direct, filmé depuis les hauteurs par plusieurs



motojets. On y voit des véhicules de la Police talonner un Airbike piloté par un homme vêtu de noir et d'argent. Quand tout à coup, le groupe se glace d'effroi. Il reconnaît son quartier, et précisément le bâtiment dans lequel ils se trouvent. La journaliste zoome dessus et on aperçoit un missile exploser à proximité de l'Airbike. Le véhicule vole en éclats et l'Argentin traverse l'immeuble pour atterrir au milieu de leurs assiettes dans un fracas d'enfer...

DÉCOR
NEW HONG KONG

Ville ultramoderne, New Hong Kong (ou NHK) est une ville cosmopolite avec d'immenses gratte-ciel de verre et d'acier, comparables à New York. Tout comme son équivalent américain, elle abrite le quartier Général de la Galaxy Patrol (ou Police intersidérale) et un train suspendu, véritable merveille technologique (l'avant est constitué d'un visage métallique humanoïde dont les yeux abritent des phares).

PNJ - Adversaire
LA PÈGRE

Deux clans rivaux s'affrontent pour la domination criminelle dans cette région. Celui de **Monsieur Hebijima** et de **Ryûjû**. D'un côté, Hebijima ne rechigne pas à employer des assassins notoires dont **Mad Lee** *«Double Dragon»*, **Blood Doc** *«le Docteur de l'Enfer»*, **Caligula** *«Red Eyes»* ou **Walkyrie** *«L'arme humaine»*. De l'autre, Ryûjû qui règne sur près de 2000 casinos à **Macao**, est protégé par ses **Death Machines**, des robots de combat squelettiques lourdement armés qui peuvent prendre forme humaine. Elle dirige ses troupes du **château de Seiun**. Hebijima et Rûjû sont également des amateurs éclairés d'objets et artefacts mystiques, comme **le livre de Megidô**.

DÉCOR
LE CHÂTEAU DE SEIUN

Le château de Seiun est une forteresse volante magnifique dans le plus pur style chinois. Doté de trois bâtiments, dont le sommet de la tour principale abrite le palais de Ryûjû, le château bénéficie aussi de deux larges héliports pour accueillir ses multiples Dragons volants. Si l'intérieur du château est très rustique, pour ne pas dire antique (présence de tapis rouges avec des dessins de Dragon, portes coulissantes, dorures, boiseries, balcon sur la partie haute des appartements de Ryûjû…), il est aussi doté du confort moderne. Seiun serait en vol stationnaire au-dessus de la couverture nuageuse de Macao.



ACTE 1

Fulgurante entrée en la matière : ne laissez aucun répit aux joueurs. L'intrigue les immergera jusqu'au cou, et ils n'auront pas le luxe du choix, sinon de se distinguer par des Prouesses héroïques.

1. LA FIN DE L'ARGENTIN

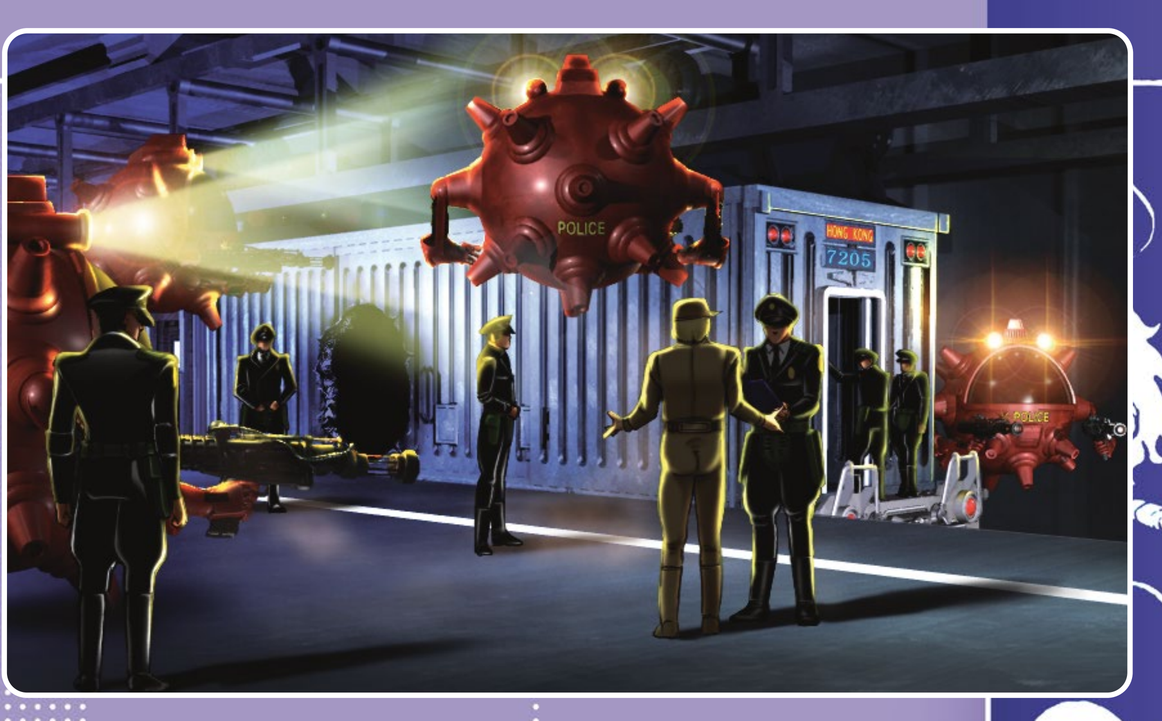
L'explosion de la façade engendre un chaos sans nom. Assourdis et projetés par le souffle, aveuglés et étouffés par la poussière, les Héros, étourdis, perdent leurs repères et tentent de se reprendre un **[test par défaut de Punch]** pour récupérer ses esprits rapidement **[ou subir l'État Sonné pour 1d6 tours]**. L'Argentin se relève prestement, il met en joue le groupe avec une arme laser. Sa main libre posée sur une grave blessure laisse supposer qu'il peut faire feu à tout moment, tel un animal traqué. Pendant ce temps, les sirènes de police retentissent à l'extérieur. Le bâtiment est cerné par des forces très lourdement armées.
Le temps de la discussion très limitée ne permet pas les politesses. Le fuyard évoque sa lutte contre la corruption qui s'insinue à New Hong Kong et accuse la police de taire de très nombreux enlèvements. Les Héros ne disposent que d'**un tour de jeu** avant l'intervention de la police. Jusque-là, le négociateur **Tsyng** prend la parole à l'aide d'un mégaphone. Il lâche à l'Argentin des sommations cinglantes et souligne l'impossibilité de conclure avec le « terroriste ». Puis il conclut en ajoutant que d'après le Protocole Z-1, la police sera déchargée de toutes responsabilités quant aux dégâts collatéraux, si les otages ne quittent pas les lieux sur l'instant. L'Argentin hésite. Un Héros avec une bonne Psyché comprendra l'intention de la police : dès que le groupe quittera l'endroit, celui-ci essuiera un tir nourri et meurtrier.

***PNJ* - Acolyte / Allié**
MELDO « L'ARGENTIN » AKIMARIAN

MA : 2
Jobs : • Policier (3)
Pulp : 2 (pour planter une aiguille sur les Héros uniquement, son destin est scellé).
Santé : 1 (il est déjà blessé).

Histoire : lancé sur les traces de sa famille portée disparue, ce policier découvre la corruption dans ses services. Ne sachant à qui accorder sa confiance, il décide d'endosser une double-identité pour poursuivre son œuvre et protéger ses intérêts. Il enquête et cible la source du danger : les hautes sphères de la Police. Meldo comprend qu'il ne pourra lutter seul contre ces forces. Il achète un sérum expérimental à une filiale clandestine de la Maison des Rêves, la **Dream Corp**. Il y implante sa propre mémoire et décide de l'injecter à d'autres en espérant perpétuer sa quête de vérité.

Un humain comme les autres : une fois sa double-identité révélée, son passé de policier incorruptible alimentera l'incompréhension à son sujet. Son dossier interprète la disparition de sa



femme et de son fils comme un départ volontaire, et non comme une disparition mystérieuse. La Police a noté depuis ce « départ » un comportement instable de la part d'Akimarian ainsi que des retards répétés au travail.

NOTE :

L'Argentin a profité de la confusion de cette Scène pour injecter aux Héros son sérum mémoriel grâce à un petit pistolet de à aiguilles installé sur l'avant-bras. Il faut impérativement que vous conserviez le suspens sur cette information. Le produit est désormais dans le sang de nos Héros et rien n'empêchera donc la Scène 3 de se produire. Vous pouvez également jouer avec les nerfs des joueurs en lâchant ces quelques indices :

• Certains ont bien ressenti une légère piqûre, une impression à mettre sur le compte des échardes projetées par le souffle de l'explosion.

• L'un d'eux, sonné par l'explosion, a bien vu l'Argentin lever son bras vers lui avant de sombrer dans l'inconscience. Réveillé par ses compagnons quelques minutes plus tard (ou directement à l'unité de soins intensifs), son esprit a oblitéré cette information. Il ne se souvient plus de la séquence, mais aura des flashs imprécis qui pourront lui apparaître dès qu'il verra quelque chose de semblable à une aiguille (pointe de stylo, fourchette...) ou en se piquant.

• Lors d'une visite à la **Maison des Rêves**, son excursion onirique se termine en crise schizophrène. Son souvenir vient interférer avec le programme des rêves. A-t-il eu la mémoire trafiquée ? Mais qui est-il exactement ?

Laissez planer les doutes, sans vous appesantir dessus au risque de dévoiler la trame du scénario.





NOTE :
Il se peut qu'un joueur incarne un androïde, auquel cas son personnage risque de ne pas être affecté par le sérum. Soulignez la présence de nanobots préprogrammés, capable de générer le même résultat que chez un humain.

Autres alternatives possibles

• Si les échanges durent **plus de trois tours**, les vitres explosent et des Polices Pods pénètrent le salon en tirant sur tout ce qui bouge. L'Argentin tente de s'enfuir sous le déluge de feu. Qu'ils couvrent sa fuite ou non, quelques pâtés de maisons plus loin, une explosion retentit, suivie d'un appel sur toutes les fréquences. Le terroriste est déclaré mort.

• Vous pouvez envisager une approche radicale de cette Scène. Par exemple, en décrivant des grenades envoyées dans le bâtiment qui emportent tout dans un torrent d'éclairs et de cendres, puis les Police Pods qui débarquent. Nos Héros perdront peut-être quelques points de Santé ou tomberont **Dans le Coma** pour ne se réveiller que plus tard dans une unité de soins intensifs. Si vous optez pour une introduction aussi déroutante, sachez que la suite de l'aventure n'en pâtit pas.

• Si le groupe se range du côté de la police pour mettre fin aux actes de l'Argentin, celui-ci leur jette un regard assassin et jure de les retrouver avant de périr dans une explosion.

2. TÉMOINS DU CHAOS

La police doit recueillir les témoignages du groupe, et c'est le Lieutenant **Aki Storm**, une jolie asiatique aux cheveux bleus, très courts qui s'en charge personnellement. Dans le cas d'une arrestation généralisée, elle les interroge dans la prison du quartier Général de la **Galaxy Patrol** ou à l'hôpital (s'ils ont été blessés). Les agents désarmeront préalablement les Héros s'ils font preuve de zèle. Rappelez-leur la dangerosité des Police Pods pour qu'ils obtempèrent.

PNJ - Acolyte / Allié / Coriace
LE LIEUTENANT AKI STORM

MA : 3
Jobs : • Policier (3) • Chef d'équipe (2)
Pulp : 5
Points forts : Faire preuve d'autorité • Armes balistiques • Bagarre • Cacher ses sentiments • Résister à la corruption.
Santé : 3

Description : Aki administre les forces de police sans ménager personne. Sous

ses allures rudes se cache une femme vulnérable. C'est une profonde blessure sentimentale et son expérience du terrain qui l'ont rendue amère. Elle n'éprouve aucun plaisir à déployer cette sévérité. Un Héros réceptif le sentira et pourra en jouer le cas échéant en la séduisant, car une certaine fragilité habite Aki. Cela se lit dans son regard et dans certains de ses gestes. Ses relations avec ses subordonnés restent platoniques et uniquement centrées sur les affaires en cours. Ses loisirs se limitent à l'entraînement martial et aux promenades avec **Fnou**, son lézard géant, femelle et jaune.

NOTE :

La police occupe un rôle important dans cette histoire, mais surtout à travers sa haute hiérarchie. Il ne faut pas généraliser le cas de ce scénario et comprendre qu'il y a autant de manières de représenter la police que de planètes à travers la galaxie. NHK est l'un de ces rares foyers corrompus.

Alors qu'Aki interroge les Héros, ils peuvent remarquer qu'un homme qui ne se présente pas (le **Sénateur Royes**), leur livre en vitesse quelques instructions (dont ne pas tenir tête au Capitaine, ne pas la contredire, ne pas lui mentir, etc.). Elle jette un regard noir à son subordonné et lui ordonne de les laisser seuls.

NOTE :

Esquissez seulement ce personnage, ne lui donnez qu'une brève identité visuelle pour parfaire l'effet de surprise de l'Acte 3.

PNJ - Grand Vilain

LE SÉNATEUR ROYES

MA : 4
Jobs : • Policier (3) • Marchand (2) • Espion (2)
Vilenie : 10
Points forts : Manipuler les gens • Informatique • Discrétion • Écouter aux portes • Deviner le mensonge • Disparaître dans l'ombre.
Santé : 3

Description : Un beau brun, ténébreux avec une coupe soignée et de jolis yeux bleus (mais qui perd tout son charme lorsqu'il s'exprime). Son infiltration dans la police lui permet d'asseoir l'influence de son organisation, les **Trafiquants Mnémoniques**. Ces derniers sont responsables de centaines d'enlèvements dont le but est de tester la résistance de leurs cerveaux pour que Royes puisse alimenter la **Dreamcorp**, une société de type Maison du Rêve dont il est le gérant.

Les objectifs de Royes :
1. Faire disparaître les preuves des enlèvements.
2. Faire passer l'Argentin pour un terroriste.
3. Assassiner Aki Storm et la faire remplacer par le Lieutenant **Yamaguchi**, son allié le plus exposé.

Le seul élément hors de contrôle dans ce plan, concerne l'héritage laissé par l'Argentin dans les mémoires des Héros. Le plus ironique de l'histoire étant que c'est son propre sérum illégal et qu'il a revendu à l'Argentin, qui causera sa perte.

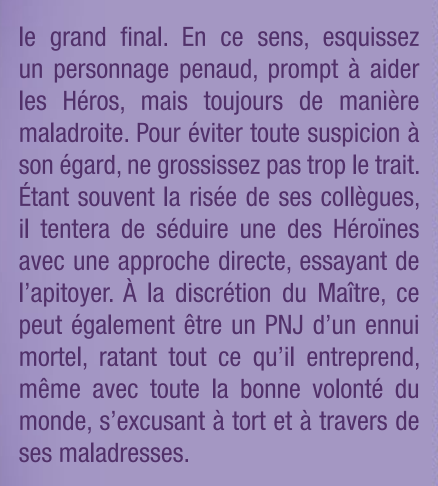
Conseils d'interprétation : il apparaît d'abord en filigrane dans le scénario et se révèle vraiment durant l'Acte 3, dans



le grand final. En ce sens, esquissez un personnage penaud, prompt à aider les Héros, mais toujours de manière maladroite. Pour éviter toute suspicion à son égard, ne grossissez pas trop le trait. Étant souvent la risée de ses collègues, il tentera de séduire une des Héroïnes avec une approche directe, essayant de l'apitoyer. À la discrétion du Maître, ce peut également être un PNJ d'un ennui mortel, ratant tout ce qu'il entreprend, même avec toute la bonne volonté du monde, s'excusant à tort et à travers de ses maladresses.

Si les Héros veulent s'entretenir avec lui, voici son point de vue sur les autres intervenants et pistes éventuelles :

• **Le Capitaine Storm :** Il la défend laborieusement en sous-entendant qu'une mauvaise critique de sa part pourrait le faire renvoyer de la Police. Le Lieutenant Yamaguchi : un policier émérite, obstiné à faire du bon travail.
• **Le lieutenant Ishii le rouge :** un arriviste un peu excentrique, mais doué quand il faut agir sur le terrain.
• **Les dossiers disparus** (Acte 1, Scène 3) : Il était au courant de l'existence de ces dossiers, il a consulté les plaintes des familles concernant la disparition de leurs proches. Il a ensuite déposé ces dossiers au Lieutenant Ishii.



Le Sénateur Royes parti, le Capitaine reprend l'interrogatoire dans le but de déterminer le lien entre le groupe et l'Argentin. Les questions se répètent. Les réponses, elles, sont enregistrées par un petit droïde rond doté d'un œil qui fait office de caméra et qui enregistre leurs propos.
Si on lui demande de présenter les chefs d'accusation, elle mentionne une possible complicité avec le terroriste surnommé l'Argentin. La sentence prévue en cas de complicité est l'enfermement à vie dans l'un des satellites prisons de **Dibba** ou une crucifixion cryogénique sur l'une des **croix de Yomi** pour les Héros ayant des Pouvoirs dangereux (androïde, mage ou autres psy).
Au cours de l'échange, le Lieutenant prêche le faux pour obtenir le vrai, quitte à frôler dangereusement la diffamation. Aki n'a pas l'habitude de côtoyer des personnes accommodantes, ses interlocuteurs sont très souvent des criminels endurcis. Un Héros un tant soit peu conciliant, voire séducteur, aurait toutes les chances de calmer le jeu et d'aboutir à un dialogue constructif. Ne vous enlisez pas sur cet interrogatoire, surtout qu'en définitive, elle n'aura sans doute pas de preuves à leur opposer et les libérera sans autre forme de procès. Elle leur demande malgré tout de ne pas quitter la ville et prend note de l'endroit où ils résident.

Autre alternative possible

• Si le groupe critique les manières du Lieutenant, prévenez le joueur dont le personnage maîtrise un minimum les lois **[test d'Intellect + Job connexe / difficulté 0]**. D'après la législation en vigueur sur Terre, Aki Storm a tous les droits en matière d'investigation, et toute réserve sera considérée comme de l'obstruction répréhensible.

3. LE DÉBUT DES ENNUIS

Un entre-acte ?

Vous pouvez intercaler une courte aventure de votre cru avant d'aborder en profondeur l'histoire du Virus de l'Argentin. Néanmoins, si vous craignez de perdre vos joueurs en diluant l'intrigue ou si vous manquez de temps, ignorez simplement cette option.

Pour revenir au scénario après une coupure : indiquez des cauchemars récurrents sur l'assaut de la police (Scène 1). Une analyse sanguine (qui peut être faite par un médecin du groupe sur un **[test d'Intellect + Job connexe / difficulté -2]**) souligne la présence d'un marqueur génétique activé, impossible à extraire. Avec un gros effort de mémoire **[QR Héroïque ou plus sur un test de Psyché par défaut]**, ils se rappellent la séquence où l'Argentin à projeté des aiguilles vers eux avec un pistolet à aiguilles de poing.

Nos premiers rêves

Le soir, les Héros profitent d'une accalmie et le sommeil les rattrape. Leur rêve commun est étrange et coloré, pleinement délirant. Ils dînent au **Full Moon** avec l'Argentin, dans un sentiment de confiance. L'Argentin, entièrement nu ne porte que sa cagoule. Le Lieutenant Aki Storm arbore au contraire un épais manteau de fourrure, des gants et de grosses bottes fourrées. Un Lapin Robot prénommé **Usagi** nage sur un tapis d'Orient tout en racontant des stupidités sans nom. Usagi est la manifestation d'un superordinateur qui a accès à diverses dimensions (il n'est ici présent qu'à titre de clin d'œil).

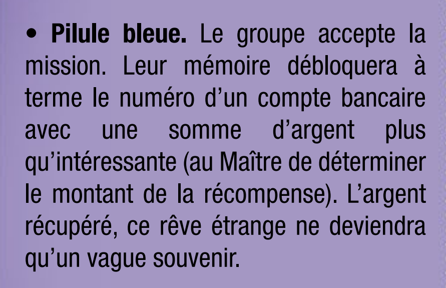
L'Argentin essaie vainement de calibrer les chaînes de la télé mémorielles des Héros et ça bogue pas mal. Il prend une minute pour se servir un thé. Une théière munie d'ailes (comme celle qu'on pourrait trouver sur la planète **Mahadorma**) s'installe sur le rebord de l'assiette et verse son contenu dans la tasse. L'Argentin indique que ce rêve est spécial et provient de l'inoculation d'une toxine neurale mémorielle qui provient de son propre organisme. Il explique qu'il poursuit un réseau de trafic orchestré depuis de hautes fonctions. Ces dernières semaines, de nombreuses personnes ont été déclarées disparues. Il s'avère que les dossiers se perdent dès qu'ils passent entre les mains du trio de tête suivant :

- **Le Capitaine Aki Storm** (en train de nager dans une piscine de lave avec son manteau de fourrure)
- **Le Lieutenant Yamaguchi** (qui les observe dans l'ombre du salon, avec des pupilles rouges)
- **Le Lieutenant Ishii le rouge** (complètement rond, il fait la conversation avec Usagi en jouant au ping-pong avec lui)

L'Argentin est certain de ses informations. Il pense qu'il y a également un complice infiltré (sans savoir que c'est le Sénateur Royes).

Welcome back to the real world…

Les informations digérées, Usagi leur tend la patte et leur propose à chacun deux pilules, une bleue et une rouge : deux manières d'aborder cette mission.



• **Pilule bleue.** Le groupe accepte la mission. Leur mémoire débloquera à terme le numéro d'un compte bancaire avec une somme d'argent plus qu'intéressante (au Maître de déterminer le montant de la récompense). L'argent récupéré, ce rêve étrange ne deviendra qu'un vague souvenir.

• **Pilule rouge.** Les Héros rêveront encore de cette rencontre, encore et encore, jusqu'à ce qu'ils prennent la pilule bleue. Au Maître d'organiser des rêves de moins en moins délirants (le temps que les bugs soient corrigés). À nouveau, vous avez la possibilité de rebondir sur une autre aventure courte (comme **Romance Virale Z**) avant de revenir ici.

Bugs mnémoniques

N'hésitez pas à laisser aux Héros la possibilité de profiter pleinement de cet espace onirique pour s'adonner à des actions déjantées. Vous pouvez également rejouer l'intervention policière (en effectuant quelques variantes au besoin) jusqu'à l'explosion du bâtiment. Les joueurs se réveillent, mais impossible de se rendormir avant le soir. L'Argentin leur expliquera qu'à chaque rencontre le sérum mémoriel peut se révéler dangereux, engendrant des Dégâts psychiques **[perte de 1 point de Psyché jusqu'à la fin de l'aventure]** et une immense fatigue **[1 point de Fatigue à chaque tentative]**.



ACTE 2

Cet Acte est construit en crescendo. Les Scènes 1 et 2 demandent un sens certain de l'analyse et de la prudence de la part du groupe, alors que la Scène 3 représente un véritable défi. Au terme de cet Acte, les Héros seront en mesure de se lancer pleinement sur les traces des Trafiquants Mnémoniques.

1. CHERCHER L'ERREUR

Au cours des rêves mnémoniques, l'Argentin délivre un certain nombre d'éléments, désormais inscrits dans l'esprit des Héros. Parmi ceux-là : les adresses du Capitaine et des Lieutenants, leurs loisirs, ainsi que des codes d'accès à leurs propriétés, de manière à pouvoir s'infiltrer chez eux en évitant les systèmes de sécurité. Certains Héros pourraient aussi se retrouver à devoir visiter leurs appartements lors d'intermèdes romantiques (ou d'investigations plus poussées) d'où ces descriptions. Après tout, Aki ou Ishii peuvent aussi tomber dans leurs filets.

Sur les traces de YAMAGUCHI

Yamaguchi possède une maison à la périphérie de New Hong Kong, petite et bien rangée, sans fioriture, avec une cour arrière à l'abri des regards indiscrets. Parfois, il donne rendez-vous à un receleur du nom de **Jack Bysta** auprès de qui il échange des pièces à conviction de valeur, issues d'affaires classées, contre du matériel high-tech. À ses moments perdus, il retrouve Ishii au **SakiBar**, un bar de la ville où ils s'adonnent à des jeux comme le bras de fer ou le billard.

Autres alternatives possibles

Bien évidemment, les Héros risquent de tomber sur Jack Bysta qui joue les receleurs pour lui. Si cela se produit, le mendiant s'enfuit sans demander son reste. C'est le moment de jouer **une course-poursuite** trépidante dans les rues blindées de monde de New Honk Kong, à mi-chemin entre les vélos, les coups de klaxon des Aircars, les vendeurs à la sauvette et les nombreux aliens en promenade. Capturé et interrogé, il rapporte son commerce avec Yamaguchi (il ne connaît pas ses activités liées aux Trafiquants de Mémoire). Il n'a aucun grief ou soupçon à l'égard du Capitaine et d'ailleurs, il adore la police.

PNJ - Acolyte / Adversaire
LE LIEUTENANT YAMAGUCHI

MA : 2
Jobs : Policier (3)
Vilenie : 3
Points forts : Armes balistiques • Bagarre • Deviner un point faible • Technologie.
Santé : 2

Description : Yamaguchi prend soin de son apparence, il arbore un air hautain et des cheveux longs et noirs. Ses yeux de braise expriment une certaine malice. Il porte une veste protectrice noire (1) et un pistolet Rafale (p.301), prêt à faire feu.

Gadgets : Bras (Punch +2) et torse (Protection 2) cybernétiques font de lui un ennemi redoutable.

Historique : Secrètement, il est membre d'une organisation criminelle appelée les Trafiquants Mnémoniques (voir plus loin). Son objectif est de remplacer Aki Storm pour dominer les forces de police de la ville et pérenniser ses odieux commerces. Ce n'est qu'un exécutant, un sous-fifre au service d'un infiltré, le Sénateur Royes, véritable cerveau de l'opération.

Conseils d'interprétation : Il apparaît comme un bon soldat, toujours prêt à servir et à exécuter les ordres. Mais sa tendance à s'intéresser aux affaires qui ne le concernent pas, peut agacer. Il fait preuve de dureté à l'égard de son égal, Ishii, et de docilité, envers son supérieur le Capitaine.

Sur les traces d'ISHII LE ROUGE

Il a racheté un immense garage, du côté d'une des gares du train suspendu de NHK, pour stocker de vieux véhicules à rafistoler. Quand il rentre du bar, c'est toujours seul et avec le sentiment d'être un incompris. Il n'a rien à cacher chez lui, sinon une collection d'armes blanches (*sais, katanas* et autres). À ses moments perdus, il retrouve Yamaguchi au SakiBar. Le Lieutenant ne connaît pas l'existence des dossiers en rapport avec les enlèvements des Trafiquants Mnémoniques. Un soir où les Héros le suivent, il est attaqué par deux **Zorans**, des monstres qu'un de ses ennemis a engagés pour le mettre en pièce. Ce peut-être l'occasion pour les Héros de se faire un allié de poids. S'ils ne bougent pas, Ishi s'en sort seul.

PNJ - Acolyte / Adversaire / Coriace
LE LIEUTENANT ISHII « LE ROUGE »

MA : 3
Jobs : Policier (3)
Vilenie : 3
Points forts : Armes blanches • Bagarre • Acrobaties • Rajuster ses lunettes, même après un uppercut violent.
Santé : 2

Description : Cheveux en bataille, lunettes miroirs, vêtements sombres près du corps et katana dans le dos (dont il ne se défait jamais).



Historique : Ce jeune humain au passé mystérieux est connu pour son comportement sanguin. Ce qui lui vaut son surnom, le rouge. Il impressionne les criminels autant qu'il s'handicape dans son ascension professionnelle : sa hiérarchie ne l'estime pas assez constant pour lui confier plus de responsabilités.
Il apprécie les soirées entre amis et admire la Capitaine. La mort de cette dernière (Acte II, Scène 2) va le mettre dans une rage folle et l'obligera à déposer ses insignes de policier pour réclamer vengeance.

PNJ - Hommes de Main / Adversaire / Coriace
LES ZORANS (2 par Héros)

MA : 2
Jobs : Prédateur (2)
Vilenie : 2
Points forts : Griffes & crocs
Points faibles : Deviennent **Affamés** [1d3 tours] à la vue du sang (1d6 Zorans s'acharnent sur la première cible qui saigne).
Santé : 1

Description : dotée de larges griffes et de crocs, la peau de ces aliens **résiste aux armes balistiques**. Les Zorans sont réputés pour leur férocité légendaire. On les retrouve notamment dans **l'arène de Zahl**. Plus proches de l'animal qu'autre chose, les Zorans ne parlent pas, se complaisant juste dans le meurtre et la tripaille. Ils sont également dotés du **Pouvoir caméléon** qui leur permet de se dissimuler dans l'ombre.

Autres alternatives possibles

Au SakiBar. L'ambiance feutrée, les néons colorés, la musique rétro et les danses suggestives des hôtesses aux seins nus sont parfaites pour se changer les idées et décompresser après une journée harassante. Pour une fois, Ishii et Yamaguchi sont sobres et discutent avec le Capitaine. Les Héros peuvent obtenir ces infos en se planquant au milieu des habitués et en tendant l'oreille, voire en se mêlant à eux (après tout, il y a peut-être un Policier ou un Chasseur de Prime dans leur groupe).
Au cours de la soirée, Ishii reproche à Yamaguchi de suivre aveuglément les ordres de la direction, lui qui s'en remet davantage à sa conscience. La discussion s'envenime et Yamaguchi quitte les lieux, vexé. Alors qu'Ishi et Aki marchent dans la rue sous les néons colorés (suivis ou accompagnés des Héros), quatre Death Machines attaquent. Si le groupe n'intervient pas, le Lieutenant passera son prochain séjour à l'hôpital.

La situation maîtrisée, le Capitaine se déride un peu et leur offre un verre. Ce peut-être aussi l'occasion de mettre en scène un intermède romantique entre Aki et un des Héros qui se terminera chez elle (dans ce cas, enchaînez directement sur la suite). Ishii risque bien évidemment d'enrager, mais il n'en montrera rien. Les Death Machines étant des robots programmés, n'importe qui peut les avoir envoyés en mission (c'est en fait Royes qui les a payés cash à Ryûjû sous un prête-nom).

Sur les traces d'Aki Storm

Comme tous les capitaines, son appartement est situé dans le bâtiment même de la Galaxy Patrol à NHK, au dernier étage. On peut y accéder par un ascenseur intérieur ou en escaladant la façade avec le matériel adéquat. Une escalade nocturne ne sera pas de tout repos et nécessitera **des tests de difficulté « plutôt corsée »**. Hormis les

patrouilles de policiers intersidéraux au sol, le quartier n'est pas calme et peut leur profiter (Motojets et Aéropolices qui entrent et sortent, croiseurs qui se posent dans l'enceinte, envols de vaisseaux cargos, etc.).
La décoration de l'appartement fait preuve d'un certain laisser-aller. Aucun portrait de famille ni d'ami, seulement une suite de hauts faits militaires mis sous verre. L'appartement est attenant à une grande salle de sport où s'exerce **X19**, un robot-entraîneur qui cogne sur des sacs de frappe. Il n'hésitera pas à venir boxer les intrus avec ses quatre bras au moindre bruit. Précisons qu'une musique énergique type Funky-techno jaillit de ses enceintes dorsales pour motiver les intervenants à brûler des calories.

Autres alternatives possibles

Un Héros vigilant **[test d'Intellect ou de Psyché par défaut, pour faire preuve de perspicacité ou d'intuition]** trouve une cachette secrète dans un double fond de la table de nuit. Dedans, la photo d'un Reptilien fiché par la police et des lettres manuscrites enflammées. L'amant en question se nomme **Zingo Nars**. Les bases de données de **Gandhara** indiquent que cet humain faisait partie des **Pirates de l'Espace**, jusqu'à son décès survenu lors d'une opération menée par Aki (info facilement récupérable par Jack Bysta). Les deux entretenaient une liaison amoureuse, mais elle le tua lors d'une ultime confrontation, un an plus tôt. **Fnou, le lézard géant d'Aki**, dort tranquillement dans un gigantesque vivarium, mais en cas de vibrations trop importantes dans l'appartement, il pourrait venir « saluer » les Héros au passage **[reprenez les caractéristiques d'un Zoran, sans le doter de la résistance aux balles]**.

2. CONFIDENCE POUR CONFIDENCE

Quels que soient les indices recueillis par les Héros, le Capitaine les convoque en leur remettant un enregistrement vidéo/holographique via un messager (tout PNJ à votre convenance, y compris Jack Bysta). Sur celui-ci, Aki Storm s'exprime sur un ton morose et les invite au QG de la Galaxy Patrol (le messager possède même des cartes provisoires dites visiteurs qui leur permettent de rejoindre ses quartiers). Si les Héros ont démoli son robot et grillé son lézard, cela risque de donner quelque chose d'assez incongru...

S'il accepte la rencontre, le groupe peut éventuellement proposer un autre lieu de rendez-vous. L'un des quais du train suspendu de NHK peut être un lieu public tout à fait convenable. Dans ce cas, il vous faudra aménager les Scènes en fonction.

Lors de la rencontre, Aki Storm se montre sous un visage plus fragile. Un Héros l'a d'ailleurs peut-être séduit. Sans tarder, elle explique qu'au moment de classer l'affaire de l'Argentin, les dossiers policiers de Meldo « l'Argentin » Akimarian manquaient. Ces dossiers étaient pourtant sous la responsabilité de ses deux subordonnés, respectivement les Lieutenants Yamakuchi et Ishii. Aki pense qu'il y a une taupe, mais elle ne peut légalement pas aller plus loin sans demander l'aval du Colonel de la Galaxy Patrol située à NHK (actuellement en mission diplomatique sur Marbel, donc indisponible). Elle leur demande d'enquêter pour elle. Si elle est tombée amoureuse d'un des Héros, elle pourra





jouer de ses charmes pour le convaincre. Au besoin, la renégociation d'un casier judiciaire reste une motivation possible.

La mort qui fait mal

Soudain, le front du Capitaine est transpercé d'un puissant tir de laser désintégrateur et son corps s'embrasse comme une poupée de chiffon. Le tir dévastateur poursuit son chemin et oblitère tout le mur derrière en s'écroulant partiellement. Les Héros doivent faire un **[test de Réflexes par défaut]** ou risquer une chute mortelle. Immédiatement, alors que certains personnages sont peut-être encore dans le vide, en s'accrochant tant bien que mal pour ne pas chuter, le tueur embusqué réarme son fusil sniper et poursuit méthodiquement son carton sur les Héros.

Le groupe dispose d'à peine quelque tours, sûrement décisifs, pour quitter le lieu du crime et/ou abattre le tueur.

Autres alternatives possibles

• Rester sur place pour se justifier est une mauvaise idée : ils seront mis aux arrêts et jetés en prison pour une durée indéterminée – Yamaguchi s'en assurera. Dans cette option, les rêves de l'Argentin deviendront lourds à supporter. Si lourds que le groupe sera transporté d'urgence dans un asile psychiatrique. Cette séquence représentera non seulement une avancée dans la déchéance, mais également une opportunité. En effet, les Héros seront moins considérés comme des criminels, mais plus comme des aliénés, ce qui leur permettra d'organiser ultérieurement un plan d'évasion.

• Un Héros peut souhaiter retracer le tir mortel et tenter de débusquer l'assassin. En réussissant un test d'Intellect, il saisit alors l'angle d'attaque du tireur et peut tenter une riposte avec **un malus au Delta de -5**. Si le tir est réussi, un complice de Yamaguchi (un policier d'un autre service) vient de rendre l'âme et les Héros penseront avoir trouvé la taupe. Le tir qui l'a atteint a toutefois bousillé le fusil désintégrateur.

3. ERREUR SUR LES PERSONNES

Le traître en tenue de héros

Suite à la mort d'Aki, les Héros sont désormais traqués par la police puisque Yamaguchi vient de lancer un avis de recherche sur la tête des Héros et d'être « promu », Capitaine. Il n'est pas question pour lui de les laisser en vie, car ils en savent trop. Pour se faire, il n'hésite pas à lâcher une escouade de Police Pods à leur poursuite. La lutte risque d'être âpre et les Héros ont toutes les raisons de fuir ces globes armés, bardés d'équipements high-tech. Heureusement, les rues de NHK sont relativement sinueuses et constamment remplies de monde. Une solution de repli peut-être d'atteindre le train suspendu ou même de tenter une alliance avec un baron du crime comme Ryûjû ou Monsieur Hebijima. Faites tout votre possible pour rendre cette course-poursuite haletante, les Polices Pods n'hésitant pas à nettoyer quelques innocents au passage, et les Héros s'escrimant pour échapper à la police sur des Airbikes volés ou à bord d'un Aircar quelconque. Bref, **sortez le grand jeu et n'hésitez pas à démolir les décors à coup de rafales et d'explosions !**

Alors qu'ils fuient, une impression de déjà-vu les submerge. Un Flash spécial est diffusé simultanément sur toutes les radios et chaînes TV. **Linda Sue** (revoir l'introduction de cette aventure), interroge l'éminent Capitaine sur la mort de son supérieur. Yamaguchi prend un air sérieux et dénonce un acte terroriste qui se relie sûrement à l'explosion du Full Moon. Il promet dès lors de tout mettre en œuvre pour que justice soit faite afin que le Capitaine Storm puisse reposer en paix. D'ailleurs, ses services connaissent les coupables – les identités des Héros défilent sur l'écran et le Capitaine sourit.

Autres alternatives possibles

• Si les Héros ont aidé Ishii face aux Zorans ou aux Death Machines, celui-ci les aide et les protège en retour. Pour se faire, il les fait monter discrètement dans son Aircar et lance les Polices Pods sur une fausse piste. Ils ont gagné un **Allié** déterminant pour piéger Yamaguchi. Deux personnes, rivales, ayant éprouvé des sentiments pour Aki, peuvent même devenir amis pour l'occasion.

• Isoler le Capitaine de ses escouades pour lui faire avouer ses intentions. Lors de cette confrontation, Yamaguchi se montrerait confiant. Il indiquerait même la venue imminente de renforts pour le secourir. Il se trouve donc en position de force, en tant que dirigeant de la police, futur Colonel (car il ne compte pas s'arrêter là) et supérieur hiérarchique d'Ishii.

• Enregistrer la conversation avec le Capitaine serait une démarche intéressante si on écarte le fait qu'il reste la plus haute autorité locale. S'en remettre à cette preuve est donc risqué, surtout si elle repose sur la nécessité d'attendre l'ouverture d'un tribunal.

Si Ishii est présent lors de ces échanges, sa colère risque d'aggraver la situation. Il faudra le maîtriser pour l'empêcher de tuer Yamaguchi.





En fin de Scène, les renforts débarquent en nombre (des vaisseaux libèrent des **Polices Pods** dans toute la ville) tandis que des **Policiers Intersidéraux** patrouillent dans les rues. Le Capitaine ordonne la fermeture des spatioports et du réseau ferroviaire. L'étau se referme.
Libre aux Héros de tuer Yamaguchi, mais s'ils le font, ils renforcent d'autant plus leur statut de criminels. Dans le cas contraire, ils gardent une **Némésis** sur leurs talons (noter Yamaguchi comme Némésis sur la fiche de personnage), mais se donnent des chances d'être, à terme, innocentés.

Les informations les plus importantes à soustraire du Capitaine (ou de divers contacts, tels que Ishii ou Bysta) sont les suivantes :

1. L'emplacement de la base des Trafiquants Mnémoniques.

2. Yamaguchi n'est qu'un maillon de la chaîne, pas le cerveau de l'opération. Il mentionne au mieux l'existence de **la base dans la jungle d'Oslo du côté de Macao**, mais pas l'existence du tunnel (qui part de Macao vers la jungle, voir Acte 3, Scène 2).



ACTE 3

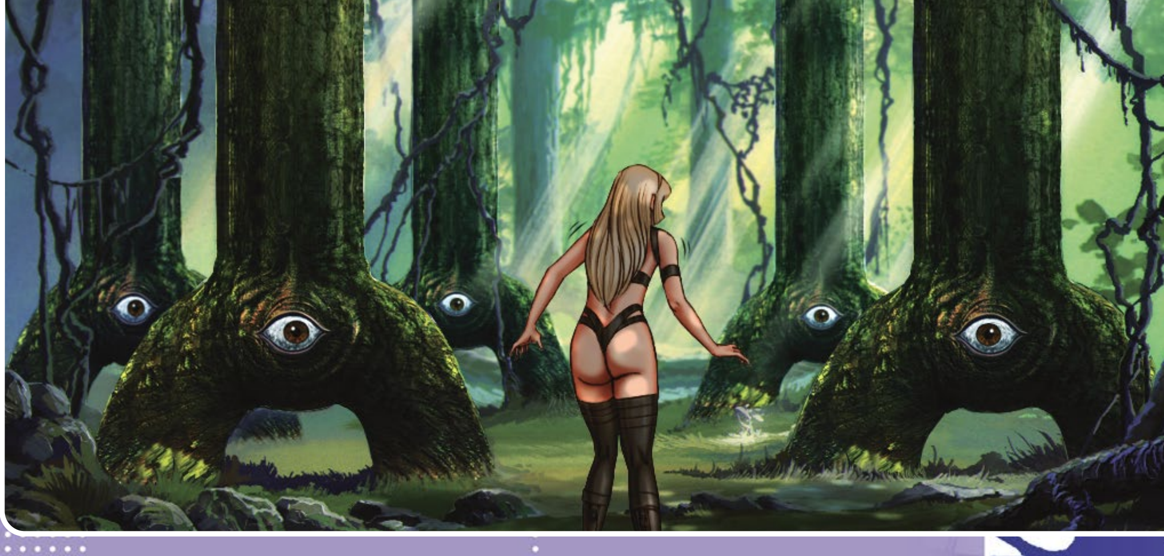
Arrivés à cet Acte, nos Héros disposent normalement de l'essentiel pour se rendre dans la jungle d'Oslo à Macao. Néanmoins, si un doute persiste ou une information manque, ils pourront compter sur l'intervention d'Ishii, ou les rêves inspirants de l'Argentin.

DÉCOR
LA JUNGLE D'OSLO

Ces immensités luxuriantes tranchent avec la civilisation ultramoderne de Macao (une ville percluse de Casinos colorés d'où pendent des milliers de lampions colorés). **Les arbres Cyclopes** se dressent à plus de trente mètres et s'élargissent vers les cimes pour étendre leurs branches comme des mains tendues vers le ciel. Inutile d'ajouter que leur **Œil unique**, à la base du tronc, les rend assez inquiétants. La vastitude alimente de nombreuses légendes au sujet de créatures errantes et de peuples sauvages. Dans ce folklore nourri de quelques vérités, des dangers proviennent du monde civilisé, plus précisément du réseau de criminels **« Les Trafiquants Mnémoniques »** établi au cœur d'Oslo.

Avec un **[test par défaut d'Intellect]**, ou par l'entremise de Bysta, un Héros peut savoir que la jungle est dangereuse non seulement à cause de ses prédateurs aériens, mais également en raison de la présence de **Minos** (voir ci-dessous).

• **Les prédateurs aériens :** le ciel est sous la domination de volatiles extrêmement dangereux, les **Rockbirds** ou **Oiseaux Fossiles**. Ces créatures, nombreuses, ont installé leurs nids au sommet des



arbres. Leur agressivité rend impossible tout vol dans les environs. Utiliser un véhicule volant, même un Airbike, dans cet espace relève de l'inconscience. Pour protéger les habitants, de lourdes tourelles de défense laser ont été installées **[Dégâts +3]**. Régulièrement, un tir de canon s'évapore dans l'horizon et fait mouche. Des voyageurs assez fous pour s'aventurer de l'autre côté de ces murs rencontreront (sur une dizaine de kilomètres) un paysage angoissant, constitué d'immenses champs où gisent les restes métalliques de vaisseaux et quelques squelettes de pilotes qui se croyaient malins.

Rappel : les Rockbirds sont totalement invulnérables à l'énergie et seuls des explosifs ou des balles de Magnum peuvent en venir à bout.

• **Les dangers naturels :** les voyageurs se méfient peut-être des autochtones, mais jamais assez des dangers qui rôdent dans la jungle depuis des siècles. Serpents, insectes mortels, sables mouvants, plantes carnivores armées de spores débilitantes, tous ces périls guettent de jour comme de nuit.

PNJ* - *Hommes de Main / Adversaire
***LES MINOS** (5 par Héros)*

MA : 1
Jobs : Prédateur facétieux (2)
Vilenie : 1
Points forts : Lancer des cailloux • Esquive totale • Se cacher dans les arbres.
Santé : 1

Description : Les Minos sont de petits êtres vils qui se cachent dans la forêt. Le corps recouvert d'une épaisse fourrure, ils sont aussi agiles que des petits chimpanzés et ont une très bonne vue. Sur la planète Mars, ces Minos travaillent de concert avec la Guilde en aidant la production de drogue de **Gypsy Doc**.
Conseils d'interprétation : Dès qu'une occasion se présente et qu'un Héros se sépare du groupe, ils fondent sur lui par groupe de cinq dans l'intention de le mettre KO **[Le cumul de points de Fatigue dépasse l'Attribut le plus haut du Héros]**, si besoin, en le molestant avec des pierres. Une fois leur victime assommée, ils la traînent dans la cosse d'un arbre géant. Là, ils la laissent fondre dans **les dangereux sucs digestifs des Arbres Cyclopes**. Ce ne sont pas des PNJ avec lesquels traiter, mais bien des animaux vicieux à abattre.



1. LES AUTOCHTONES

Sous le voile de plénitude qui caresse la jungle, une lutte sans merci gronde entre les **Trafiquants Mnémoniques** et la tribu des **Donaldiens d'Oslo**. Ce peuple majoritairement constitué d'Hommes-Oiseaux et de Mastodontes vit à l'écart de la civilisation, en se contentant du minimum pour survivre.
La communauté était autrefois citadine, mais les parias, les monstres et les déshérités de Macao ont finalement trouvé un refuge ici même. D'après un ancien, un élu nommé l'**Ange sans Ailes** exhorta une partie de la population de Macao (noyé dans le vice, l'argent et la luxure des deux mille casinos de Ryûjû) à perdre ses attaches matérielles pour se consacrer à la nature et à ses bienfaits. Là, deux Elfes lui emboîtèrent le pas, suivi des survivants d'espèces disparues (dont une Métamorphe) ou en voie d'extinction (deux représentants du peuple de Véga et un Canidé). Si l'histoire ne dit pas ce qu'il advint du mystique, ces émigrés formèrent la tribu des Osloniens. Une communauté prospère, jusqu'à l'arrivée des Trafiquants Mnémoniques.
Au début, la tribu refusa toute violence, mais les enlèvements répétés dans leurs rangs changèrent à jamais leur vision du monde. Depuis, les étrangers sont systématiquement catalogués comme étant hostiles et ils sont en guerre ouverte avec les Trafiquants.

Les Osloniens sont actuellement dirigés par **Ragnar**, un Donaldien à la barbe blanche et épaisse dont l'astuce et la connaissance de la jungle ne sont plus à démontrer. Ses deux fils, les espiègles **Ghiuka** et **Mani**, l'assistent dans une saine concurrence. Ils coordonnent les forces armées de la tribu et plus encore. Ils assurent la tranquillité des populations demeurées en retrait dans la jungle.

L'Ange sans Ailes

Affabulation ou réalité, ce point demeure à la discrétion du Maître (voir la séquence optionnelle de la Scène 2). Plusieurs statues le représentent comme un Donaldien plus fin et grand que la normale, avec une couronne de lumière.

Face aux Osloniens

Évoluer dans la jungle d'Oslo s'avère délicat. Non seulement en raison de sa densité, mais aussi à cause des Minos et de l'hostilité de la tribu. Les premières impressions alimentent l'inquiétude du groupe, et il faut bien peu de temps avant de se sentir épié. La difformité des ombres, le vertige produit par la hauteur des arbres, les échos des battements d'ailes par-delà les cimes et le vent entre les feuillages alimentent la paranoïa ambiante.

Un **[test réussi de Gueule/Sex-appeal]** devrait aider nos Héros à conserver leur sang-froid. Dans le cas contraire, un test raté cloître le personnage dans un sentiment de persécution **[État Effrayé pour le temps de la traversée de la jungle]**. Une impression forte l'incitant à rebrousser chemin, seul s'il le faut **[en cas de Complication (6) au test précédent]**.
À vous de déterminer l'orientation de votre Scène, d'imposer une rencontre progressive ou fulgurante avec les Osloniens. Pour vous aider à choisir, inspirez-vous de l'Attitude des Héros, selon s'ils évoluent dans la jungle en faisant montre de prudence ou de témérité.

1. La prudence. La tribu amorce une approche lente et déterminée. Elle envoie **Mani** en éclaireur pour cerner les intentions du groupe. Le PNJ barre la route du convoi et somme nos Héros de quitter les lieux. Contre quoi, ils paieront cette rencontre de leurs vies. Ces premiers échanges, sur le ton de la méfiance et du mépris, incitent à davantage de prudence. Le groupe devra faire usage de patience et de diplomatie pour s'attirer les faveurs des Osloniens.

2. La témérité. La tribu ne souhaite pas établir de contact. Elle s'attaque directement au groupe, en hurlant « Les Trafiquants Mnémoniques sont là ! ». Cette imputation devrait mettre la puce à l'oreille des Héros, une méprise qui coûtera cher s'ils ne font rien pour la dissiper. Pour réussir à maîtriser la situation, le groupe devra adopter une stratégie défensive, car contre-attaquer violemment ne servirait pas leurs intérêts. Pire, cela déboucherait sur un affrontement sanglant.

Des alliés inattendus

De cette rencontre peut naître une alliance redoutable. En effet, Héros et Osloniens courent après le même ennemi, ils auraient tort de ne pas œuvrer ensemble. Pour amorcer cette association, le groupe est invité à rejoindre le chef Ragnar, à l'ombre d'un feu de camp. La tribu entend bien tester nos Héros en leur proposant de vivre cette soirée selon leurs us et coutumes. Ils devront goûter à des plats exotiques et danser à la gloire de l'**Ange sans Ailes**. Une veillée au terme de laquelle Ragnar invite le groupe à organiser les assauts visant à annihiler l'organisation des Trafiquants Mnémoniques.

Une opération en 2 temps selon Ragnar :

1. Laisser aux Héros le soin d'infiltrer le camp de Trafiquants pour couper l'alimentation des défenses ; une fois à l'intérieur, **un test par défaut d'Intellect** sera nécessaire pour identifier les sources d'énergie.

2. Quand les barrières électrifiées seront neutralisées, la tribu lancera l'assaut lors d'un signal préalablement déterminé par les Héros.

Bien sûr, il est possible de se passer de l'alliance avec les Osloniens, mais cela risque de compliquer considérablement les choses pour atteindre les objectifs.

Séquence optionnelle

Lors de cette nuit, dans le sommeil des Héros, l'Argentin apparaît, serein, habillé, mais sans son masque. Il les remercie d'avoir mené à bien cette quête de vérité. À vous de jauger l'espace alloué à cette séquence. Si le groupe est sensible à ce personnage, n'hésitez à engager une véritable discussion de conscience à conscience avec l'Argentin. Dans le cas contraire, contentez-vous d'illustrer simplement sa présence en rêves.

2. QUE JUSTICE SOIT FAITE

Veillez à disposer d'un plan pour aider les joueurs à se représenter au mieux l'enclave des Trafiquants Mnémoniques. Si Yamaguchi a prévenu Royes, les ennemis s'attendent à une offensive, mais sûrement pas de cette ampleur. Surtout si les Osloniens sont de la partie. La surprise jouera donc en la faveur du groupe.



DÉCOR
L'ENCLAVE DES TRAFIQUANTS

L'enclave des Trafiquants est située au cœur de la jungle d'Oslo, dont l'accès se fait via **un train souterrain** allant et venant depuis les sous-sols d'une propriété privée ultra-sécurisée de la ville. Les deux stations sont distancées d'une dizaine de kilomètres à peine. C'est un excellent moyen de transport pour acheminer du matériel et des prisonniers (ou, comme ce sera le cas dans le grand final, pour fuir).
Les autochtones d'Oslo subissent depuis des années le déploiement de cette base et les kidnappings de l'organisation. La lutte ne se fait pas à armes égales puisque les Trafiquants disposent d'un arsenal complet et d'un système de protection à la pointe de la technologie.

L'enclave ressemble à une pyramide ceinte d'une cour à la sécurité automatisée, avec des entrepôts pour stocker du matériel (armements, nourritures, etc.). Les individus kidnappés sont installés dans un laboratoire et connectés à un ordinateur onirique. Cette incroyable machine peut manipuler leurs peurs ou leurs désirs secrets. Royes n'hésite pas à programmer des séquences mémorielles brutales pour stimuler les cobayes. Son but est de créer de nouvelles **Trip Cards** qui lui permettront d'accumuler des millions de dollars en proposant ces sensations à ses clients. Royes est le patron de la **Dreamcorp Incorporated** et tire donc un intérêt direct de cette exploitation. Les victimes sont maintenues en vie par un réseau de câbles qui les alimentent, mais les morts accidentelles sont fréquentes. Un QG contenant de nombreuses consoles de télésurveillance a été aménagé (avec des modes infrarouge et thermique). Il n'y a pas de vaisseaux dans le camp, juste deux véhicules terrestres blindés. Les soldats employés à la défense du site, des Hommes de Main, sont une vingtaine, dirigés par trois Acolytes.

PNJ - Hommes de Main / Adversaire
LES TRAFIQUANTS MNÉMONIQUES
(4 par Héros)

MA : 1
Jobs : Porte-flingue (2)
Vilenie : 1
Points forts : Fusil laser • Grenades fumigènes • Sens tactique.
Santé : 1

Au moment de la confrontation finale, Royes se dévoile entouré de gardes et se moque de la naïveté des Héros. Il leur propose une alliance pour gagner argent et prestige. Si les Héros acceptent l'offre en présence des Osloniens, la déception poussera Ragnar à régler ses comptes personnellement. Néanmoins et dans tous les cas, Royes ne tiendra pas parole et en profitera pour les abattre traîtreusement.

• Si le groupe met en difficulté les Trafiquants Mnémoniques, Royes s'enfuit dans la station souterraine où l'attend son train.
• Si les Héros le suivent, ils devront rattraper le train *in extremis*, car les commandes de la station ont été sabotées et le prochain arrêt programmé se situe en plein centre-ville de Macao.

• Si les Héros sont vaincus, Royes les installe dans sa Machine à Rêve et leur promet leur lot de frissons oniriques. L'Argentin pourrait revenir les aider pour les sortir de ce mauvais pas.

Le dernier duel se produit donc à bord d'un train filant à toute allure depuis les entrailles de la Terre vers la ville. Royes et ses Hommes de Main combattront jusqu'à la mort. N'hésitez pas à vous inspirer de la particularité du lieu pour nourrir vos descriptions (couloirs serrés, sièges passagers comme seules couvertures, sas donnant sur l'extérieur, etc.).

Séquence optionnelle
(avant celle du train) **:**
À un moment, Ragnar sauve la vie d'un Héros et essuie un tir mortel dans le ventre (sûrement de Royes). Dans son agonie, Ragnar dévoile son secret le mieux gardé. Son corps se transforme en lumière et prend la forme de l'**Ange sans Ailes**. Il se lève, investi de cette nouvelle puissance, et saccage tout sur son passage dans les rangs opposants. Au moment de disparaître, il salue le groupe et demande à ses enfants de se montrer dignes de leur héritage. Des ailes apparaissent dans son dos, et il s'envole vers le ciel pour ne plus jamais revenir. Ce don propre à cette famille s'active seulement à la mort. Le personnage se transforme alors en un être vengeur, capable de provoquer des dommages incroyables **[Dégâts +3]** chez ses ennemis – pendant **[3 tours]**.

CONCLUSION

Si Royes parvient à s'enfuir, il y a de fortes chances que l'organisation se reforme sur une autre planète moderne (comme Marbel). Il deviendra alors **une Némésis de classe Grand Vilain**. Dans le cas contraire, c'est un important réseau qui cesse d'exister. Grâce aux preuves trouvées sur place, la lumière sera faite et le groupe, disculpé. Inutile d'ajouter que Dreamcorp risque de fermer ses portes pendant le temps de l'enquête…

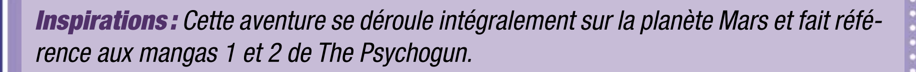
• **Le Capitaine Ishii :** si le PNJ s'est distingué au cours du scénario, il se peut que sa hiérarchie accepte de l'élever au rang de Capitaine. Il devient un symbole de justice et de droiture (et **un Contact** ou une **Némésis** de poids à NHK).

• **La base de la jungle d'Oslo :** démantelée, par les Héros puis par la Police Intersidérale, elle pourrait bien ne plus servir à grand-chose et redevenir une ruine. À moins que ces premiers décident de s'en servir comme QG discret sous l'œil bienveillant de leurs nouveaux **Alliés**. Attention à ne pas omettre Rockbirds et Minos, malgré tout.

Quelque chose dans la mémoire du groupe se débloque et donne accès aux codes d'un compte bancaire avec un montant laissé à l'entière discrétion du Maître selon la Réussite du groupe. Ce rêve se termine alors que tous partagent un verre au Full Moon en pleine rénovation. L'ambiance sereine et la chaleur des échanges avec les danseuses promettent de bons moments en perspective...

CLIFFHANGER !

La famille de Meldo Akimarian : dans les bases de données des Trafiquants, le groupe découvre que sa famille de l'Argentin est encore en vie, aux mains d'un riche commanditaire situé sur une autre planète. Peut-être nos héros souhaitent-ils honorer la mémoire du justicier en secourant sa femme et à son fils... ?



ECHOLALIA

Par Alexandre Durand

Inspirations : *Cette aventure se déroule intégralement sur la planète Mars et fait référence aux mangas 1 et 2 de The Psychogun.*

Lieux principaux : *Toute l'action se déroule à Central Town, une ville qui fait partie des 300 kilomètres carrés du Royaume du Comte Bald.*

Personnages principaux : *L'antagoniste principal est une vampire psychique, la lecture de Magic Doll 1 et 2 peut donc être une source d'inspiration supplémentaire puisqu'on y aperçoit notamment le descendant direct de Dracula.*

BANDE-ANNONCE !

Il y a quelques mois, les habitants de **Central Town**, une petite ville médiévale située sur Mars (voir p.74), découvrirent une source d'eau dans les galeries des anciens troglodytes. L'eau étant une denrée vitale sous les vents arides de la planète rouge, ils décidèrent rapidement de creuser plus profondément la roche pour dégager la source et construire un puits. En explorant les galeries immémoriales des troglodytes, installées sous le château où dormait **Echolalia** et ses semblables, des vampires psychiques, ils la ranimèrent involontairement.
Intriguée par la présence des autochtones s'affairant à la tâche, elle retrouva un semblant de force et l'usage de ses Pouvoirs en absorbant l'énergie psychique de proies isolées dont des rats et deux **Metal Eaters**. Ensuite, grâce à l'énergie vitale d'un paysan coincé dans une galerie (dont elle a provoqué l'éboulement avec ses Pouvoirs psy), elle regagna peu à peu sa puissance d'antan. Aidé de ses Banshees, d'un groupe de Pirates et de Succubes, Echolalia étendit progressivement son influence néfaste au restant de la petite ville médiévale en contrôlant psychiquement la plupart des habitants.

Maintenant, elle s'est mis en tête d'attirer de nouvelles proies, dont des étrangers inconscients du danger, afin de nourrir les siens et d'accroître encore sa propre force. Sa technique est aussi simple que redoutable : elle se sert des plus belles personnes de Central Town pour les transformer en Succubes Psychiques (pour les femmes) ou en Incubes Psychiques (pour les hommes). Ces émissaires sont capables de rendre fous aussi bien les hommes que les femmes qu'ils séduisent. Ils sont envoyés ensuite sur les planètes environnantes pour appâter des pigeons par dizaines qui débarquent en espérant trouver des trésors enfouis dans les galeries de Mars. Mais évidemment aucun d'eux ne devient riche ni ne rentre chez lui les poches pleines…

Pour l'heure, le **Comte Bald**, souverain de Mars, ferme les yeux sur ces allées et venues. Il faut dire qu'il est impliqué dans une intrigue politique qui lui donnera

bientôt tout pouvoir sur cette planète. Ses liens avec la Guilde sont également en train de se consolider considérablement depuis qu'il officie sous l'identité de **Gipsy Doc**. D'ailleurs, un groupe de pirates devait le rencontrer dernièrement, mais ceux-ci sont également tombés sous la coupe d'Echolalia...



DÉCOR
CENTRAL TOWN

C'est une ville sablonneuse de type médiéval avec deux grandes rues principales, balayées par les vents des déserts de Mars, et qui se croisent au niveau de la grande place où se dresse l'Église, ainsi que de pauvres échoppes locales peu reluisantes. Dans les venelles étouffantes, mais propres, un ballet incessant d'habitants en guenilles et de droïdes usés, qui s'affairent à l'entretien des rues ensablées. La ville se compose d'environ 150 âmes, dont la majeure partie est sous le contrôle mental d'Echolalia, et d'une manière plus insidieuse, sous la souveraineté du **Comte Cliff Bald**, seigneur et maître de ces lieux. Son château, doté de pieds mobiles, est en déplacement à l'autre bout du royaume. Bald et ses hommes (de même qu'Utopia More, encore enfant) n'apparaîtront pas dans cette aventure.

DÉCOR
LES GALERIES TROGLODYTES

Des souterrains labyrinthiques, parcourus de murmures fantomatiques, d'outils de chantier éparpillés et d'une ou deux machines de forages rudimentaires inutilisées. C'est aussi là où sont abandonnés les corps sans vie des malheureux ayant servi de festin au vampire psychique. Les galeries et l'Église sont les deux accès souterrains qui mènent au château d'Echolalia.

DÉCOR
L'ÉGLISE

Petite paroisse de bois dont l'architecture très ancienne cadre parfaitement avec les murs de pierre des autres édifices aux alentours. Elle se dresse sur la grande place de Central Town. Vue de l'extérieur, elle semble tout ce qu'il y a de plus classique. En journée elle est fermée de l'intérieur, et les épais vitraux colorés empêchent de voir ce qu'il s'y passe. Sous l'autel, un passage souterrain conduit directement dans le réseau de tunnels menant au château d'Echolalia.

DÉCOR
LE CHÂTEAU D'ECHOLALIA

Il se dresse au-dessus de la vallée qui surplombe Central Town. Vétuste, à la limite de la ruine, une bonne partie de l'épais mur d'enceinte est en très mauvais état et l'une des quatre tours s'est effondrée. Le chemin qui y conduit est chaotique et difficile d'accès, la route semble ne pas avoir été entretenue depuis des lustres. Même en journée, il émane de la bâtisse un air sinistre. C'est ici dans les profondeurs du château, installée dans son large vaisseau cercueil en forme de croix, que la vampire psychique vit avec sa cour. Les





souterrains sont constitués de plusieurs tunnels parsemés de geôles et de caves lugubres ou sont entassés les captifs avant de servir de repas à Echolalia et ses sbires. L'un de ceux-ci mène tout droit à l'autel de l'Église. Les différents étages sont à l'image de l'extérieur de l'édifice : lugubres et à l'abandon. Le mobilier est en décombres. Seules quelques salles conservent leur luxe d'antan telles que la grande salle où Echolalia dirige sa cour, ou bien la salle des **vases canopes**, qui renferment les âmes des Banshees. Briser ces vases est le seul moyen de mettre fin à leur terrible existence. Cette salle est constamment gardée par quatre séides particulièrement retors (Acolytes).

L'histoire des lieux : Ce château appartenait jadis à la lignée du **Duc Garvo**, un opposant politique du **Comte Bald** (une famille entièrement dévouée à Echolalia depuis des millénaires). Après avoir fait abattre ce rival qui l'importunait, Bald a laissé ce lieu se désagréger pour que nul n'oublie qu'on ne le défie pas impunément. En dépit de cet acte, les habitants vénèrent toujours le Comte, ou plus exactement, craignent son courroux. Jamais aucun d'entre eux ne prendrait le risque de le dénigrer devant des étrangers. Garvo abattu, Echolalia n'a pas quitté les lieux, mais en a profité pour se faire oublier et entrer en stase. Depuis le château est en ruines.

NOTE :

Le vaisseau cercueil est un artefact de Super-science muni d'un incroyable moteur dimensionnel (similaire à ceux dont bénéficieront Gipsy Doc et la Guilde dès 3010). Ce moteur est capable de téléporter le vaisseau d'un endroit à un autre par la force de la Psyché de sa sinistre propriétaire. Pour effectuer un tel bond, il convient de se rendre en amont sur le lieu d'arrivée, un symbole mystique est alors gravé à l'endroit adéquat par l'un des séides du vampire, qui va agir telle une balise. Echolalia a besoin que sa puissance psychique (Psyché) soit à son paroxysme pour entreprendre un tel voyage. En cas de danger, et si les choses tournent vraiment mal, Echolalia pourra activer son vaisseau pour se téléporter dans les jungles de Mars.

PNJ - Grand Vilain
ECHOLALIA

MA : 4
Jobs : Vampire (4) • Femme fatale (3)
Vilenie : 8
Points forts : Séductrice • Sex-appeal • Réflexes • Morsure • Se cacher dans le château • Intuitive.
Santé : 3

Description : 3000 ans, grande et longiligne, teint blafard. Cette vampire psychique sévissait déjà sur Mars il y a très longtemps. Son empire était sur le point de prendre une ampleur sans pareil quand une poignée de Héros, soutenus par les troglodytes, mit fin à son règne tyrannique en s'emparant du vase canope contenant l'essence même du **Vorfore**, le vampire originel (un artefact sacré qui décuple les Pouvoirs de celui qui le



détient). Après un combat acharné, la jarre fut enlevée de son socle situé dans la grande salle du château où il trônait, et les troglodytes la plongèrent dans une source d'eau vive d'une grande pureté venue du centre de Mars. Le contact entre le vase canope, objet maudit, et la source d'eau sacrée provoqua une onde de choc sans précédent qui secoua les profondeurs et remonta à la surface. Le château fut ébranlé, une des tours s'effondra et le mur d'enceinte se disloqua en de nombreux points. Lorsque les troglodytes retournèrent dans le château, ils constatèrent que l'onde avait fait bien plus qu'ébranler la pierre. Elle avait permis de séparer l'esprit d'Echolalia et de tous ses sbires de leurs enveloppes charnelles, ce qui eut pour effet de pétrifier ces derniers pour le reste des temps. Ainsi, Echolalia et les siens furent enterrés. L'histoire ne retint malheureusement pas le nom de ces sauveurs qui passèrent du statut de Héros à l'oubli le plus total. La légende fut transmise de génération en génération via des peintures rupestres que d'éminents archéologues essayent aujourd'hui de décrypter. Ce qui fut une histoire véridique devint un conte pour effrayer les enfants. Une légende que les Anciens racontent parfois à la taverne entre deux verres de Somba ou de Tarentulos.

POUVOIRS :

• Drain de Psyché

Niveau de maîtrise : 4-Maître

Echolalia est une vampire psychique qui se nourrit non pas de sang, mais de l'âme (ou points de Psyché) de ses proies.

Applications : Permets de drainer des points de Psyché des êtres vivants qui en sont dotés (donc inutilisable sur les droïdes).

Règle : [Test opposé de Psyché] avec sa cible. En cas de Réussite, elle domine mentalement sa proie et lui draine une quantité de points de Psyché par tour qui dépend de sa QR : Normale = 1 point, Héroïque = 2 points et Légendaire = 3 points. La proie doit réussir un nouveau **[test opposé de Psyché]** pour se sortir de l'emprise, mais plus les tours passent, plus elle s'affaiblit. Une victime qui tombe à 0 de Psyché tombe **Dans le Coma**, puis se relève la nuit d'après tel un zombie, sous l'emprise de son Pouvoir de possession.

Quand une victime se fait drainer toute sa Psyché, Echolalia peut libérer l'âme d'une Banshee enfermée dans un vase canope pour s'approprier du corps de l'hôte, le sublimer et en faire une Succube ou un Incube à son service.

• Possession

Niveau de maîtrise : 3-Expert

Ce Pouvoir de possession ne se borne pas à faire des habitants de simples pions zombifiés : ils sont aussi liés par une sorte de conscience télépathique collective qui permet à Echolalia de tout



savoir et de tout voir à travers eux.
Type : Passif.
Applications : Permets de contrôler et de percevoir les événements notoires (comprendre « suspects ») à travers les yeux des possédés. En encaissant 1 point de Fatigue, Echolalia peut leur ordonner des ordres complexes et agressifs (attaquer les étrangers qui se sont réfugiés dans une vieille maison) ou suicidaires.
Règle : Une victime devient possédée après s'être fait drainer toute sa Psyché. Il faut alors briser le lien mental qui unit le possédé à Echolalia pour le libérer. Pour cela, il faut soit tuer Echolalia (éventuellement grâce au vase canope), soit pénétrer dans l'esprit du possédé (avec un Pouvoir psy adapté) et réussir un test opposé de Psyché contre la vampire, soit enfin la contraindre à quitter la planète.
Limitations : Comme tout vampire qui se respecte, ses Pouvoirs sont décuplés la nuit et par conséquent moins effectifs en journée, un moment durant lequel, elle relâche son emprise pour se concentrer sur les colons et se reposer.
L'utilisation de ses Pouvoirs inflige 2 points de Fatigue le jour au lieu 1 la nuit. De plus, toujours pour l'utilisation de ses Pouvoirs, elle reçoit un **[malus au Delta de -3 le jour et un bonus de -3 la nuit]**.
Conseils d'interprétation : Echolalia est retorse, perverse et très intelligente. Sauf si elle est surprise, elle ne risquera pas sa vie dans un affrontement direct et armé avec les Héros, préférant utiliser son vaisseau cercueil pour se téléporter dans les jungles de Mars et ordonner aux possédés de les attaquer en masse.

PNJ* - *(Neutre ou Allié) / Acolyte
CYNTHIA HARPER

MA : 3
Jobs : Ranger (3)
Pulp : 4
Points forts : Sex-appeal • Punch • Commander • Se repérer dans Central Town • Premiers soins.
Santé : 3

Description : 20 ans, belle et innocente, c'est la fille du pasteur Harper. Fille unique, elle a grandi au côté de son père suite au décès de sa mère lors de l'accouchement.
Elle rêve d'aventure depuis sa plus tendre enfance et projette de quitter Mars tôt ou tard. Après l'avènement d'Echolalia et l'absence prolongée du Comte Bald, elle s'est rapidement imposée comme chef de la résistance. Elle tente chaque jour de protéger et de mettre en lieu sûr les paysans qui ne sont pas tombés sous la coupe du vampire psychique. Elle espère sauver son père des griffes du monstre psychopompe. Elle porte une tenue de Chasseur de Prime élimée (récupérée sur une victime d'Echolalia) et un revolver.

NOTE :
Cynthia est une descendante des Troglodytes, ceux-là mêmes qui enfermèrent Echolalia. Depuis sa naissance elle porte autour du cou un médaillon de jade qui s'est transmis entre les générations sans que personne n'en connaisse le Pouvoir. Il doit rester une poignée de médaillons identiques attachés aux cous des rebelles qui suivent Cynthia.

Le médaillon de Cynthia : Les Troglodytes qui parvinrent, en des temps reculés, à vaincre Echolalia, furent longtemps impuissants face à elle. Grâce à la magie d'une Fée, ils enchantèrent des médaillons de jade destinés à les protéger de ses Pouvoirs psychiques. Ainsi équipés ils purent mener à bien leur entreprise. **Le médaillon offre un bonus de +3 au Delta face aux Pouvoirs d'Echolalia.**

PNJ - Acolyte / Adversaire
PASTEUR BILL HARPER

MA : 2
Jobs : Missionnaire (3)
Vilenie : 2
Points forts : Grande faux (Dégâts +1) • Se repérer dans Central Town •
Santé : 2

50 ans, cheveux et barbe grise, tenue de prêtre, fort comme un chêne. Il est à la tête de la communauté religieuse et catholique de Central Town, c'est un homme bon et juste. C'est lui qui organisa la résistance avant de tomber dans les griffes du vampire, qui depuis, en a fait un Incube.

PNJ - Hommes de Main / Adversaire
LES NATIFS POSSÉDÉS (5 par Héros)

MA : 1
Jobs : Zombi (2)
Vilenie : 1
Points forts : Défoncer les portes • Attaque groupée (+1 au Delta pour chaque possédé qui se joint à l'attaque)
Santé : 1

Ces pauvres hères sont tombés par hasard sur les souterrains menant au château en découvrant un simple filon d'eau. En journée, ils sont apathiques, et se déplacent lentement. Incapables de la moindre initiative, la plupart d'entre eux se terrent dans leurs maisons en attendant les ordres de leur maîtresse. Ils n'ont pas conscience de ce qu'il leur arrive, mais leur instinct de survie les pousse à se réfugier chez eux. Lorsque la nuit tombe, leurs yeux s'illuminent d'une lueur phosphorescente, leurs traits se déforment, ils deviennent beaucoup plus véloces et ils n'ont, à ce moment-là, pratiquement plus rien d'humain. Ils n'ont plus qu'un seul but : **retrouver le vase canope du vampire alpha** afin de le remettre à Echolalia. Ils se chargent également de débusquer et de capturer les rebelles. Une partie d'eux est assignée à poursuivre les fouilles sous le château afin de trouver la source d'eau qui contient le vase canope sacré.

PNJ - Acolyte / Adversaire
LES BANSHEES

MA : 2
Jobs : Fantôme (3)
Vilenie : 4
Points forts : Hurlement • Charmer • Contrôler les possédés.
Santé : 2

Vampires psychiques immatériels d'une très grande beauté, elles sont **insensibles aux armes physiques** et entièrement nues sous leur forme vaporeuse. Elles peuvent contrôler les natifs zombifiés et elles ont un redoutable Pouvoir magique : Hurlement ; leur visage gracieux se déforme, leurs longs cheveux se dressent comme électrifiés, et leur mâchoire s'agrandit démesurément pour libérer une puissante onde sonore qui assomme les victimes. **Un des moyens de les vaincre est de refermer les vases canopes** qui sont liés à leurs âmes corrompues (ils se trouvent dans la salle canope sous le château).





POUVOIRS :

• Hurlement

Niveau de maîtrise : 2-Pro

Provoque l'**État Effrayé** pour 1d6 tours/minutes/heures. **En cas de QR Légendaire, la cible subit un infarctus** et perd 1 point de Santé.

Portée : Proche.

• Envoûter

Niveau de maîtrise : 1-Apprenti

Grâce à leur beauté étrange et leurs poses lascives, les Banshees sont capables de provoquer l'**État Charmé** pour 1d6 tours/minutes/heures à une cible masculine uniquement.

Portée : à vue.

PNJ - Acolyte / Adversaire / Coriace

LES SUCCUBES PSYCHIQUES

MA : 2

Jobs : Succube/Incube (3)

Vilenie : 4

Points forts : Séduire • Sex-appeal • Jeu • Se cacher.

Santé : 2

Ce sont, à l'origine, les plus belles femmes de Central Town. Citadines médiévales relookées façon *sexe-bombe*, Echolalia les conditionne à devenir les séductrices les plus voraces de l'univers. Pour se faire, elle libère l'âme des Banshees contenues dans les vases canopes de la salle éponyme afin que celles-ci s'incarnent dans les corps à l'esprit rompu (Psyché drainée à 0). Elles disposent d'une once de Pouvoir d'Echolalia qui leur permet d'infliger l'**État Charmé** à leurs victimes uniquement par la séduction. Elles sont en lien perpétuel avec leur maîtresse. Plus elles côtoient leurs victimes plus leur Pouvoir prend de l'ampleur **[+1 au Delta par heure de fréquentation]**. Si l'un ou plusieurs Héros sont séduits lors de leur rencontre avec les succubes psychiques, **ils seront victimes d'une sorte de virus mental qui pourra se manifester lors de la confrontation avec Echolalia (cf. Acte 3).**

Les humains qui sont transformés en succubes sont innocents et inconscients des actes qu'elles leur font faire. Une fois que les joueurs ont réalisé cela, **un Héros qui blesse intentionnellement une Succube/Incube encaisse 1 point de Disgrâce. Seul un KO par Bagarre les mettra hors d'état de nuire.**



***PNJ* - Hommes de Main / Adversaire**
LES SEÏDES D'ECHOLALIA
(5 par Héros)

MA : 0
Jobs : Chair à canon squelettique (1)
Vilenie : 0
Points forts : S'agripper aux Héros pour les ralentir et déchirer leurs vêtements (surtout les Héroïnes en fait...) • Voler un Accessoire Fétiche.
Santé : 1

2000 ans au moins, leur peau creusée est sombre et luisante, leurs yeux sans iris sont dénués d'expression. Ils semblent insensibles à tout ce qui les entoure, mais aussi à la douleur. Nourris par l'essence maléfique d'Echolalia ils sont dévoués corps et âmes à leur maîtresse et n'hésitent pas à se suicider pour lui obéir. C'est de la chair à canon putréfiée qui ne sert qu'à ralentir les Héros qu'ils tentent d'agripper. Ils ne disposent pas de Pouvoirs spéciaux ni d'armes.

***PNJ* - Hommes de Main / Adversaire**
LES PIRATES DE L'ESPACE POSSÉDÉS

MA : 2
Jobs : Pirate de l'Espace (2)
Vilenie : 1
Points forts : Fusil laser • Attaquer par derrière.
Santé : 2

Un groupe de pirates, aux ordres d'un certain **Joe Ventu**, un trafiquant d'armes notoire, a débarqué sur Mars il y a peu de temps afin de négocier avec Bald de futurs accords. Manque de chance pour eux, Echolalia veillait au grain. Elle a usé de ses Pouvoirs pour les asservir afin qu'ils s'occupent de la surveillance de Central Town. Contrairement aux natifs, les pirates possédés sont bien plus véhéments que ces derniers. La plupart du temps ils occupent le bureau du défunt bourgmestre de la ville et ont sans doute quelques armes redoutables. Ils interviennent généralement pour capturer les visiteurs et les enfermer dans les geôles de la milice en attendant d'être livrés au château. Le Comte ignore totalement que la Guilde désirait s'entretenir avec lui. Du fait de cet acte manqué, il ne les rejoindra que quelques années plus tard.

GÉNÉRIQUE

Tout commence lors d'une soirée bien arrosée au bar de la station orbitale **Las Vegas** où les Héros de l'Espace fêtent le succès d'une précédente aventure. Alors que les réjouissances battent leur plein, l'un d'eux (celui ayant la Psyché la plus élevée) est abordé par une créature de rêve. Avec son bikini blanc, ses cheveux rouges, son chapeau de cow-boy et ses bottes montantes assorties, plus d'indiscutables atouts, elle ne peut que lui faire une très forte impression. Elle se montrera agréable et mettra tout en œuvre pour obtenir l'aide du Héros, lui expliquant rapidement qu'elle cherche à organiser une expédition sur Mars pour récupérer des richesses archéologiques situées dans un vieux complexe troglodyte abandonné. Elle est disposée à partager toutes les découvertes pour peu qu'on lui assure une protection. Le but de la manœuvre est bien entendu de convaincre le Héros de rejoindre une telle expédition. Pour cela, la ravissante et fragile créature, qui se nomme Sarah (et se trouve être en réalité une Succube Psychique envoyée par Echolalia), usera de son charme surnaturel pour le manipuler. Elle n'hésitera pas à jouer





de ses charmes si besoin. Le groupe, intrigué et tenté par l'appât du gain devrait donc mettre les voiles sans tarder (si si, le Maître fera en sorte). La fête se terminera, alors, sur Mars où attendront d'autres Succubes et Incubes, prêts à faire passer une nuit inoubliable à nos vaillants Héros...

NOTE :

Dans l'hypothèse où le Héros ayant la Psyché la plus élevée est une femme, il conviendra d'adapter la situation en fonction. Il ne s'agit donc plus d'une superbe femme, mais d'un beau brun ténébreux, un Incube. Charmeur et beau parleur, costume blanc nacré, barreau de chaise au bec, il manie tout aussi bien la séduction.

Enfin, si certains des Héros se montrent réticents par une telle expédition, la créature de rêve proposera discrètement à celui sous son charme de lui offrir un dernier verre, ils disparaîtront donc dans le brouhaha du cabaret. Au bout d'un long moment le reste des compagnons devraient logiquement se rendre compte de la disparition de leur comparse et se lancer à sa recherche. S'il l'interroge, le barman (ou une Bunny girl sexy en diable), leur indiquera qu'il a bien vu un homme correspondant à la description qu'ils lui font. Il était accompagné d'une jeune femme magnifique et ils se dirigeaient vers la sortie C-7, celle des taxis interstellaires. En interrogeant le personnel de la société de transport ou en accédant au système de télésurveillance, il sera possible de suivre la trace de leur compagnon et de constater que le couple a embarqué pour la planète rouge. Si les Héros cherchent à connaître le numéro du taxi, ils apprendront que ce dernier est bien référencé, mais que l'on vient de retrouver à l'instant son pilote dans un placard, bâillonné et ligoté.
Avec toutes ses informations il ne reste alors plus qu'à nos Héros de prendre à leur tour leur vaisseau ou à défaut un taxi pour rejoindre la planète des Anciens.

Le Héros subjugué par la Succube se réveille avec un horrible mal de crâne, il n'a plus ses armes ni ses Accessoires Fétiches. Il est enfermé dans une geôle creusée dans une cavité rocheuse nauséabonde et humide, gardée par deux Pirates de l'Espace ! Peu à peu les souvenirs reviennent : il se trouve sur Mars et avait promis d'aider une jeune fille rencontrée à Las Vegas. Cette dernière cherchait à monter une expédition afin d'explorer un complexe troglodyte. Le marché conclu avec elle lui assurait 60% du butin. Quelques heures après l'atterrissage sur Mars, ils ont fini la soirée à la taverne de Central Town et puis plus rien… (Un Héros androïde aura été neutralisé par un rayon incapacitant agissant de la même manière que les somnifères ingurgités par un Héros organique). Ses yeux s'habituent à la pénombre, il les braque alors sur un cadavre pourrissant dans un coin de la pièce. Ce dernier ne porte aucune marque de blessure, il semble mort de faim.

NOTE :

Si tous les Héros sont tombés dans le piège, la scène décrite ci-dessus est exactement la même pour tout le groupe, ils sont tous emprisonnés, dépossédés de leurs Accessoires Fétiches et de leurs armes.

ACTE 1
BIENVENUE SUR MARS !

Les deux gardes portent une attention limitée aux propos du prisonnier. S'il tente d'engager la conversation, aucune réponse ne sera donnée, un coup d'œil sera à peine esquissé. Il peut également apercevoir un couloir sur la droite qui débouche sur une autre pièce. Il faudra tenter une sortie par la ruse ou la force à moins de vouloir moisir un long moment dans la cellule. La porte donne sur un escalier qui monte à l'étage supérieur, celui-ci débouche sur ce qui semble être le bureau de la milice du Comte Bald.

NOTE :
Insistez sur le côté désert et silencieux de l'endroit, l'humidité et la puanteur des cellules. Une fouille approfondie du cadavre permet de découvrir qu'il s'agit d'un représentant de l'ordre, probablement le Shérif local au vu de son insigne. Avec un peu d'observation, on notera le vide dans le regard des gardes, et plus encore par leur Attitude, car ils ne parlent pas entre eux et restent figés comme des statues. La petite pièce voisine contient les Accessoires Fétiches du Héros ainsi que ses diamants (ce qui a logiquement de quoi surprendre). Une fois rééquipé, l'escalier permettra de rejoindre l'étage supérieur où se trouve un petit poste de police sens dessus dessous.

Si les Héros sont séparés, le groupe parti à la recherche de leur infortuné compagnon pourra se poser à l'astroport de Central Town, étrangement vide, puis arpenter les rues de la ville. À l'extérieur, tout semble normal, si ce n'est qu'il n'y a, semble-t-il, personne de vivant. Un vieux robot couvert de sable du désert, un antique guide touristique, débarque alors et va phagocyter littéralement les Héros en leur promettant de leur faire découvrir toute la ville en un temps record pour une modique somme, il ne va pas les lâcher d'une semelle. Bien entendu, pour lui, tout est normal ici, son programme ne lui permet nullement de comprendre ce qui se trame. Jouez-le comme une plaie qui abasourdit les Héros d'un baratin incessant. S'ils se montrent fermes et refusent son « aide », il les quittera en leur souhaitant une bonne journée. Vu le calme qui règne dans la ville et l'arrivée en fanfare du robot, il est probable qu'un des Héros un peu nerveux le descende, sec.. Ceci ne nuira pas à la suite de l'aventure, mais éveillera l'attention de Cynthia et ses hommes.

NOTE :
Toute la ville miséreuse et médiévale semble vidée de ses habitants. Même le puits collectif ne semble pas avoir servi depuis plusieurs semaines. Dans la taverne, il n'y a qu'un robot pianiste obsolète qui enchaîne inlassablement les mêmes titres néo-classiques en attendant les clients. Parfois son programme a des bugs et il se lâche inopinément sur un blues funky... Les autres échoppes sont tout simplement fermées, sans âme qui vive.

En arrivant dans la rue principale, ils croiseront quelques rares habitants. Ces derniers, vêtus de loques, semblent comateux, se déplacent lentement,





comme souffrants d'un mal étrange. Suite à un édit du Comte, les femmes sont voilées, mais toutes partagent un teint livide et des yeux injectés de sang. Ils semblent extrêmement épuisés et terrifiés. Tout tourne au ralenti comme dans une ville fantôme. Aucun des colons n'acceptera de parler. Si on les malmène un peu trop, ils tomberont dans une sorte de catatonie à la limite de la crise épileptique, et les autres habitants se cloîtreront le plus rapidement. Pendant leurs recherches, les Héros auront souvent l'impression d'être observés, ou d'apercevoir des silhouettes se déplacer furtivement dans les ruelles adjacentes. Il s'agit des rares natifs (dont Cynthia) qui ne souffrent pas de ce mal étrange qui semble paralyser la petite bourgade. Ces individus, des rebelles, ne sont pas sous l'emprise d'Echolalia et tâchent de survivre pour libérer Central Town du joug du vampire psychique et de ses sbires.

Les Héros tenteront sûrement de tirer cela au clair. La meilleure solution sera d'intercepter l'une de ces silhouettes et de la capturer pour la questionner. Cela ne devrait pas poser trop de problèmes, et dès qu'ils auront mis la main dessus, ils se rendront rapidement compte que l'individu est bien plus vindicatif que le reste des habitants zombifiés de la colonie. Ses cris auront tôt fait d'alerter ses coéquipiers à la rescousse. Les Héros seront alors encerclés par une dizaine d'hommes et de femmes prêts à en découdre. Une fille se détachera du groupe et prendra la parole pour tenter de calmer le jeu (Cynthia), elle expliquera alors aux Héros qu'il vaudrait mieux les suivre pour se cacher rapidement. Il est probable que les personnages profiteront de la discussion pour évoquer leur compagnon disparu si celui-ci ne s'est toujours pas évadé. Avant même qu'elle ne termine sa phrase, un groupe de Pirates de l'Espace possédés ouvrira le feu sur eux, trouant la peau de deux hommes, contraignants le groupe à se replier sous les tirs nourris. N'hésitez pas à laisser les Héros se défouler en faisant un peu de ball-trap sans les mettre vraiment en danger. Pour inciter les Héros à battre en retraite avec eux, elle leur indique que toute la ville risque de débarquer d'une minute à l'autre et que le temps presse.

NOTE :

Si, le Héros retenu captif est parvenu à s'évader, il découvrira également avec stupeur la situation de Central Town. S'il parvient à entrer en contact avec ses compagnons, il pourra les rejoindre plus rapidement. S'il ne possède pas de communicateur, alors qu'il déambule en ville, il sera alerté par les bruits de tirs émanant de la grand-rue, il se précipitera probablement vers l'endroit du combat et pourra prêter main-forte à ses compagnons. Tout ce petit monde se repliera ensuite dans une maison de la place centrale donnant sur l'Église de la colonie. Cynthia leur racontera comment depuis quelques mois tout a basculé subitement dans l'horreur suite à la découverte de la source, puis aux premières zombifications. Peu de temps après, des Pirates de l'Espace ont débarqué et ont demandé à voir le Comte Bald. Le souverain étant en déplacement, ils ont décidé d'entrer dans le château en ruines pour s'amuser et leur prouver à eux, pauvres péquenots, qu'ils n'avaient peur de rien...



Elle leur fera également part de la légende qui entoure le château qui surplombe la vallée, et comment les pirates n'ont eu cure des avertissements de son père, pasteur de la colonie visant à les empêcher de ne pas pénétrer à l'intérieur. Plusieurs jours après l'entrée des pirates dans le château, d'étranges événements se produisirent et ce qui semblait jusqu'ici n'être qu'une légende s'avéra être une funeste réalité. Elle ne donnera pas trop de détails, prétextant qu'ils s'en rendraient compte par eux-mêmes très rapidement, mais évoquera tout de même les phénomènes et apparitions nocturnes.

NOTE :

Si les Héros n'ont toujours pas rejoint leur compagnon, il est probable que le groupe explique à Cynthia la raison de leur présence. Elle interrompra le laïus en prétextant que la nuit ne va pas tarder à tomber et qu'il va falloir agir vite pour libérer leur ami retenu prisonnier. Cynthia sait que les captifs sont soit amenés directement au château, soit enfermés dans le poste de police de la milice du Comte. Elle leur expliquera rapidement que lorsque la nuit tombe, il ne fait pas bon traîner dehors et qu'avant de s'attaquer immédiatement au château, ce qui ne serait d'après elle que pure folie. Cynthia leur proposera son aide afin de les guider jusqu'au bureau du Shérif. L'opération ne sera pas une partie de plaisir, car l'endroit sera mieux gardé depuis la fusillade ayant eu lieu un peu plus tôt. Il y aura sur place une bonne poignée (à adapter selon le nombre de joueurs) de Pirates de l'Espace possédés. Une fois le captif libéré, Cynthia insistera pour repartir rapidement avant que l'obscurité n'envahisse complètement la colonie.





ACTE 2
S'INFILTRER DANS LE CHÂTEAU

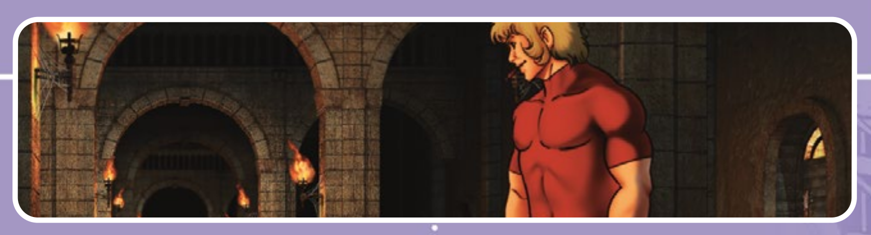
Les Héros et les résistants rejoindront rapidement leur abri alors que la nuit commence à tomber. Depuis les fenêtres, ils assisteront à un étrange spectacle. Un brouillard épais et rampant s'écoule en nappes luminescentes depuis le château, se déversant lentement sur la colonie. Dans ses volutes on distingue parfois comme des visages fantomatiques, des silhouettes flottantes et vaporeuses de femmes sensuelles et entièrement nues : ce sont les Banshees d'Echolalia qui viennent récupérer les prisonniers capturés pendant la journée pour les emmener au château. Le brouillard fini par envelopper toute la ville et d'un seul coup, les colons si faibles la journée se retrouvent tous dehors, tels des zombies, les yeux phosphorescents, les traits tordus, ils arpentent les rues et avancent en cohortes désorganisées vers l'épicentre de la colonie : l'Église.

Les silhouettes des Banshees se matérialisent et serpentent entre les hommes et les femmes formant une cohorte dénuée d'humanité. Elles s'arrêtent parfois et transpercent du regard certains individus qui se désolidarisent ensuite du reste des autochtones pour se diriger vers des maisons. Ils enfoncent alors les portes, brisent les fenêtres et s'engouffrent à l'intérieur. Parfois ils ressortent précipitamment, bredouilles, mais d'autres fois des cris se font entendre lorsqu'ils encerclent des paysans réfugiés dans les bâtisses. Les prisonniers, ainsi malmenés et terrifiés, sont rassemblés devant l'Église. Au détour d'une rue, si le robot guide a survécu, le revoilà qui essaye de convaincre, en vain, des colons zombifiés de leur faire une petite visite guidée des environs…

Manque de chance, alors que les Héros observent la scène, un groupe de zombies se dirigera vers la maison ou ils se cachent. Cynthia, leur demandera de les retenir un maximum de temps pendant qu'elle tente de mettre en lieu sûr les résistants. Elle leur demandera de n'utiliser leurs armes de tir qu'en dernier recours, le bruit risquant d'attirer d'autres « zombies » ou pire, les Banshees…

Lâchez-vous, c'est parti pour une bonne Bagarre *mano a mano*. Les autres zombies ne viendront pas, chacun pensant que leurs collègues font tout simplement leur inspection.

Les zombifiés ne sont pas armés, mais attaquent en griffant et mordant. Ils sont relativement lents et maladroits, mais leur force réside dans leur nombre. Ils vont tout d'abord enfoncer les barricades



de fortune qui obturent les portes et fenêtres. Comme chaque soir, les Banshees leur ont ordonné de rechercher le vase canope contenant le fluide vital du premier **Vorfore**, leur seconde mission est de capturer et de ramener à l'Église tous les êtres vivants qui ne sont pas sous le contrôle d'Echolalia. Le temps qu'il leur faudra pour pénétrer à l'intérieur de la maison devrait permettre aux Héros de s'organiser. Cynthia, barricadera ses coéquipiers dans les pièces du dernier étage avant de redescendre pour porter main forte aux Héros.

Les barricades finissent par sauter (au bout de 1d6+6 tours par exemple) et une bonne dizaine de silhouettes aux yeux luminescents pénètrent à l'intérieur de la maison. Le groupe de colons zombifiés se sépare, une partie descend au sous-sol, et l'autre monte vers l'étage.

Les Héros se battront certainement avec vaillance, mais le flux de colons zombifiés ne fait qu'augmenter alors que la Fatigue s'accumule et la Santé faiblit…

NOTE :

Le Maître ne devrait pas hésiter à miser des points de Mauvaise Fortune à la moindre Complication (6) pour que le bruit attire d'autres groupes de colons zombifiés, voire même une Banshee, ce qui rendra l'affrontement bien plus difficile.

Cynthia, résignée, leur hurlera de lui promettre de sauver sa ville avant de se précipiter en ouvrant le feu sur la horde pénétrant au rez-de-chaussée de la demeure. Tout se passe très rapidement, Cynthia est vite submergée par la masse grouillante de « colons » qui la maintiennent fermement. Une Banshee entre à son tour en ricanant. Une voix sombre et sourde de femme se fait entendre dans toute la maison :

« Te voilà donc Cynthia Harper, depuis le temps que j'espère t'attraper, tu vas être ravie de revoir ton père, il t'attend dehors »

Puis un rire sardonique retentit avant de s'évanouir. Pendant ce temps-là, à l'extérieur, des colons zombifiés escortent quatre Séides, l'un d'entre eux, tient entre ses mains un petit vase de granit noir (**il s'agit du précieux vase canope**). Ils reviennent de la périphérie de la ville, du complexe troglodyte plus précisément, où ils ont enfin mis la main sur le précieux artefact. Si les Héros observent la place à ce moment-là depuis les fenêtres, ils peuvent le remarquer.

NOTE :

Il est possible que les Héros tentent d'intervenir, ne les en dissuadez pas, ils vivront un (très) court moment de gloire avant de sombrer à leur tour sous une rafale de coups lors de la Bagarre et sous les attaques mentales des Banshees, le combat tournera donc largement à leur désavantage et ils finiront comme Cynthia : prisonniers ! Quoiqu'il arrive, **arrangez-vous pour que Cynthia soit emmenée dehors avec les autres captifs**.



Le clocher de l'Église sonnera de façon lugubre à plusieurs reprises et les zombies se masseront au pied de l'édifice religieux. Les lourdes portes s'ouvriront en grinçant et un prêtre sinistre encapuchonné dans une toge sombre fera son apparition. Cynthia ne pourra que lâcher en pleurant un *« papa »* désespéré. Le prêtre ne bronchera pas et ordonnera que l'on emmène les prisonniers à l'intérieur et intimera aux autres de rentrer chez eux.



Alternatives possibles

À ce moment de l'aventure, il y a deux possibilités : soit les Héros ont réussi à prendre la fuite avec les résistants, soit ils sont avec Cynthia entre les griffes du prêtre et de ses disciples.

• **Dans le premier cas**, les résistants tenteront de convaincre les Héros de porter secours à Cynthia. Si ces derniers acceptent, les résistants les aideront du mieux possible en leur fournissant autant d'informations qu'ils en possèdent sur le château et ses sombres habitants.

• **Dans le second cas**, les portes se referment derrière le prêtre et sa sinistre procession. C'est à ce moment qu'ils pourront voir les quatre Séides portant le vase canope. L'Église semble abandonnée de ses fidèles depuis quelque temps déjà, certains bancs sont cassés, les signes religieux brisés jonchent le sol. Un froid intense se fait sentir rendant le lieu très inhospitalier. Une fouille, musclée si besoin, est effectuée sur les prisonniers pour les déposséder de toute arme. Cynthia tentera à plusieurs reprises d'implorer son père, mais ce dernier restera muet comme une tombe, aucun signe de compassion ne se lira sur son visage.

Quatre colons déplaceront le lourd bloc de pierre sculptée de l'autel, révélant ainsi un passage sous-terrain qui s'enfonce sous l'édifice. Le prêtre s'engouffre le premier suivi des Séides inquiétants portant le vase canope, puis c'est au tour des prisonniers, bien entourés. Alors que le groupe s'enfonce sous terre, l'autel est remis en place, scellant leur avenir à un bien funeste destin… ?

ACTE 3
VAINCRE ECHOLALIA

Pénétrer dans le château peut se faire de plusieurs manières différentes. Soit par le complexe minier, soit par l'Église. Si les Héros ne sont pas captifs ils pourront, soit être renseignés par les survivants sur un possible passage reliant les mines au château, ou bien soit en s'introduisant dans l'Église et en libérant le passage sous l'autel. Quoiqu'ils décident, une poignée de résistants les accompagnera. S'ils sont captifs, la question ne se pose pas puisqu'ils y sont conduits pour y être enfermés.

Le complexe troglodyte est situé en périphérie de la colonie. En explorant les galeries, les Héros pourront découvrir que le forage a effectivement mis à



jour le réseau de corridors souterrains du château. Ils pourront, avec une fouille approfondie, découvrir un texte ancien (sans doute des hiéroglyphes troglodytes) gravé dans la roche. Ce texte met en garde nos Héros contre le risque encouru s'ils venaient à briser **le canope du Vorfore**. Il y est question d'une expansion galactique critique menée par des forces infernales et d'une croisade contre « le mal ». Le texte en partie effacé fera également mention d'une source sacrée et d'une jarre contenant l'essence même du mal que l'eau purifia. Un court passage parlera de **médaillons de jade** qui protégèrent les Héros d'antan.

Pour ajouter une note d'humour, vous pouvez toujours faire apparaître le robot guide qui se proposera de les aider à traduire le texte ancien, car il a encore un programme linguiste du temps où il était un robot protocolaire.



Dans le cas où les Héros seraient captifs, ils auront plusieurs options pour se préparer à affronter Echolalia :

• Soit, ils parviennent à se libérer par leurs propres moyens et dans ce cas il leur faudra explorer le château afin de trouver son repaire.

• Soit, ils seront amenés, sous bonne escorte, directement devant elle pour y être vidés de leur Psyché. Dans ce cas, ils passeront devant la salle des vases canopes, ce qui leur permettra de voir que les Banshees en sortent...

NOTE :

Là encore, vous pouvez faire intervenir le robot guide qui s'est introduit dans le château par les galeries du complexe minier et qui décide visiter ce lieu qu'il ne connaît pas afin de l'introduire dans son parcours touristique. Ayant découvert également le réseau de galeries du complexe, il sera à même d'informer les personnages sur les textes gravés dans la roche et sur la « superbe source d'eau naturelle » qui s'y trouve...

Évoluer dans le château n'est pas une chose aisée, les parois des souterrains sont truffées de pièges, tels que des trappes aux parois lisses, ou bien des murs « crachant » de minuscules dards enduits de sédatif ou de poison. Des Séides gardent les cellules, épaulés de quelques colons. Même son de cloche dans les étages supérieurs il faudra affronter quelques Banshees qui sortiront de leurs vases ainsi que des Succubes Psychiques. Des Héros malins, ayant compris l'intérêt des vases, pourront s'arranger pour les refermer et cloîtrer les Banshees avant qu'elles n'en sortent

Echolalia trône dans la grande salle du château.

Devant elle, sur un piédestal se trouve le vase canope original.

Elle est entourée en permanence de ses plus fidèles lieutenants.

Très véloce, elle se bat à l'aide de ses Pouvoirs magiques et s'aide de ses Seïdes pour la défendre. Si elle est épuisée **[cumul de Fatigue supérieur à son Attribut le plus haut]**, elle les sacrifiera pour puiser en eux de la force psychique de manière à se revigorer **[1 point de MA drainé sur ses Seïdes lui supprime 1 point de Fatigue]**.

NOTE :

Briser le vase canope n'est pas possible, c'est un puissant artefact d'une solidité à toute épreuve. Si quelqu'un tente de l'ouvrir, il libérera l'esprit du vampire originel qui sera aussitôt absorbé par Echolalia, ce qui décuplera ses forces de façon exponentielle.

Tous les Héros Charmés lors de l'introduction par une Succube ou un Incube seront mentalement plus faibles, le virus mental (voir l'encart : PNJ - Succubes Psychiques) fera effet à ce moment en obligeant l'hôte à se retourner contre ses alliés jusqu'à ce qu'il soit blessé et ne reprenne un tant soit peu ses esprits. Seul **le médaillon de jade Cynthia** peut venir en aide aux

personnages à condition d'avoir lu **les avertissements gravés sur les murs de la mine**.
Lorsqu'Echolalia sera détruite, son esprit sera attiré vers le vase canope irrémédiablement. Il ne restera plus qu'à reproduire ce que firent les Héros d'antan : replonger le vase dans la source sacrée. Dès qu'Echolalia quitte son enveloppe mortelle, tous les colons possédés sont libérés de son emprise psychique, il en va de même pour les Succubes et les Incubes. S'ils y pensent, fouiller le corps d'Echolalia, permettra aux Héros de mettre la main sur d'anciens et magnifiques bijoux.

CLIFFHANGERS !

Sont-ils honorés ou récompensés ?
Les joueurs seront récompensés à la hauteur de ce qu'une petite bourgade médiévale peut offrir : une éternelle reconnaissance (à noter dans les Alliés sur la *fiche de personnage*) et une coupe de vin à la taverne locale, éventuellement une épée médiévale (l'une d'entre elles pourrait être un objet mystique dont vous pourrez détailler les facultés par la suite). Le robot, s'il a survécu, peut également décider d'accompagner les Héros dans leurs aventures, ce qui vaut tout l'or du monde. Son propriétaire a effectivement été tué durant l'assaut. Au Maître d'en décider, mais quoi qu'il en soit, la colonie n'est pas très riche et aura du mal à rétribuer une forte récompense.

Echolalia est-elle vraiment détruite ?
Au choix du Meneur de Jeu, il est possible d'en faire une Némésis récurrente, du moins sur une certaine période, avant de mourir l'esprit du vampire aura pu insuffler une once de son Pouvoir dans un collier ou dans l'une de ses bagues. Si le bijou en question est pris par un joueur il sera possible de réutiliser ce PNJ dans une future aventure. Echolalia peut également fuir en se téléportant avec son vaisseau cercueil.

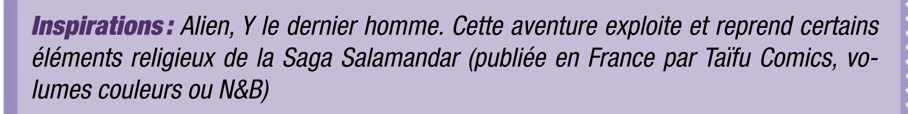
Y a-t-il d'autres Vampires Psychiques sur d'autres planètes ?
Là encore cela reste à l'appréciation du Meneur de Jeu, mais effectivement cela est plus que probable…

AUTRES PISTES…

• Que faisaient-ils exactement Pirates de l'Espace sur Rafus ? Mars n'est pas renommée pour son or, mais plutôt ses vestiges archéologiques... Et s'il y avait autre chose ?
• L'un des Héros, possédé durant l'aventure, souffre des conséquences de l'emprise psychique d'Echolalia, ce qui lui donne de terribles crises paranoïaques. Il serait de bon ton de consulter Miss Madow et d'enchaîner sur l'aventure **Romance Virale Z**. En effet, le mal dont souffre Abigaïl pourrait bien avoir quelques similitudes...

• Et si le Comte Bald avait suivi toute l'affaire ? Sa technologie high-tech et ses fidèles à Central Town pourraient lui faire un compte-rendu très détaillé. Nul doute dans ce cas qu'il ne débarque pour s'emparer du vaisseau de la vampire. Dans quelques années, quatre astromécaniciens de génie seront sûrement à même d'équiper les sous-marins interstellaires de la Guilde avec ce type de moteur dimensionnel. Sauf si les Héros détruisent le vaisseau et se mettent à dos une Némésis aussi puissante que le Comte Bald...





L'ARMAMESSIAH

Par Laurent Devernay

Inspirations : *Alien, Y le dernier homme. Cette aventure exploite et reprend certains éléments religieux de la Saga Salamandar (publiée en France par Taïfu Comics, volumes couleurs ou N&B)*

Lieux principaux : *Pour l'occasion, sont introduits la planète Antarès, certains de ses satellites ainsi que l'Église de Rada (ou de Cid) et son immense vaisseau-cathédrale. Les Héros découvriront aussi ce qu'il reste de l'hôtel Palton ainsi que la demeure de William Stockfield.*

BANDE-ANNONCE !

Après avoir sauvé la vie de **William Stockfield**, les Héros se voient proposer de le protéger ainsi que son jeune frère **Ben**. Ils remontent rapidement la piste de ce dernier jusqu'au vaisseau-cathédrale d'une secte où Ben est volontairement entré en stase aux côtés de sa mère. Son sauvetage provoque le réveil de l'**Armamessiah**, un « messie»» anéroïde possédant la somme des connaissances et compétences des autres fidèles en hibernation.

Après l'avoir défait, les personnages reviennent sur la planète **Antarès**. Ils sont interceptés par le **gang d'Amazones** mené par **Grâce**, la sœur de William et Ben. Une fois celle-ci et ses guerrières hors d'état de nuire, les Héros rejoignent William avec le sentiment du devoir accompli. Les masques tombent et ils doivent lui faire face pour l'empêcher d'éliminer son frère en vue d'hériter de l'empire financier de leur père.

GÉNÉRIQUE

Le dernier coup des Héros a été particulièrement fructueux. Pour célébrer cela, ils se délectent d'un repas des plus raffinés dans le restaurant l'**Étoile du Nord**, sur un satellite de la planète Antarès. Les plats défilent devant eux, tous plus savoureux les uns que les autres. Les alcools forts se suivent également, raffinés et surprenants. La sculpturale serveuse, bikini blanc ultra-court et petit chapeau seyant aux couleurs du restaurant, ne manque pas de décrire en détail chacun d'entre eux. Elle ne tarit pas d'éloges envers le chef, l'un des meilleurs de l'univers selon ses dires. Si l'un des Héros tente de la séduire, elle lui fait comprendre sans détour qu'elle ne doit pas frayer avec les clients et encore moins avec ceux d'une aussi basse condition sociale. Les autres clients de l'établissement, d'un groupe de Reptiliens très chics attablés à côté d'eux à un Homme-Lion en costume nacré, tous les convives qui se trouvent ici semblent très fortunés. Les Héros dénotent donc un peu avec leurs tenues d'aventuriers, habitués à courir les routes des sept Galaxies.

DÉCOR
ANTARÈS & SES SATELLITES

Grâce à ses abondantes ressources naturelles, la planète Antarès attira l'attention de tous dès sa découverte. Diverses entreprises se bousculèrent dès lors pour l'exploiter. Jadis luxuriante, elle fut rapidement envahie par les chantiers, mines et autres dispositifs visant à exploiter tout ce qui pouvait l'être. La malchance voulut que l'un des ouvriers envoyés sur place apporte avec lui un parasite végétal jusque-là inoffensif. Au contact de l'atmosphère d'Antarès, celui-ci donna naissance à une liane venimeuse qui prospéra à un rythme affolant, recouvrant rapidement la planète et menaçant les nouveaux venus. Ces derniers avaient toutefois eu le temps de mettre en orbite basse quelques satellites artificiels accueillants divers établissements de prestige, du palace étoilé au restaurant le plus raffiné. Ceux-ci sont pour la plupart en activité aujourd'hui encore. Leur réputation suffit à attirer de riches visiteurs de tout le reste de la galaxie qui viennent observer cette curiosité écologique qu'est Antarès.

Alors que les personnages attendent leurs desserts, un drame survient à la table voisine. Attablé seul, l'homme qui s'y trouve est attaqué par le plat qui vient de lui être apporté : un poulpe d'Antarès. Le fait qu'on ne le trouve que sur cette planète hostile et son mode cuisson des plus délicats en font un mets très recherché. En l'occurrence, celui-ci ne semble pas assez cuit, car il saute au visage du client pour l'étouffer.

PNJ - Acolyte / Adversaire / Coriace
LE POULPE D'ANTARÈS *(ou Mermaid)*

MA : 0 (+1 pour chaque point de Dégâts infligé par une arme énergétique).
Jobs : Saloperie coriace et affamée (2)
Vilenie : 6
Points forts : Sauter à la gorge • Faire fondre les armes, protections et parois en métal • Se cacher sous les meubles.
Santé : 2

Description : Les perles de Sirène (ou de *Mermaid*) sont extrêmement rares. On les collecte principalement dans les fonds marins de planètes telle qu'Ortane ou Antarès. Les perles sont ensuite placées sous transfert cryogénique, puis convoyées de leurs milieux naturels vers de luxueux acheteurs privés (qui les dégustent dans des restaurants select comme ceux de la station orbitale Las Vegas ou de l'Étoile du Nord). Une fois la perle déposée dans une quantité d'eau non salée suffisante, la *Mermaid* révèle sa vraie nature. De petits tentacules se déplient sous son corps et deux yeux blafards se dessinent sur cette tête qui rappelle un crâne humain. Une cuisson à point et place à la dégustation ! Il arrive toutefois que certains spécimens de perles (dont les poulpes d'Antarès) soient particulièrement voraces et résistants. Ils attrapent alors la première chose comestible à leur portée…
La Sirène d'Ortane (possédée par Monsieur Rand du grand stade de Raloo) est plus redoutable encore. Si balles et armes blanches fondent à son contact, elle se nourrit de tirs de laser, de blaster, de rayons thermiques, d'énergie électromagnétique ou atomique. Bien évidemment, plus elle se nourrit, plus sa taille et sa force augmentent, jusqu'à ce qu'elle fasse une taille humaine, voire au-delà. Les tentacules de la Sirène génèrent un suc corrosif qui peut fondre n'importe

quel métal ou individu (et la serveuse ainsi que nos Héros feraient de bons encas). Par le passé, on a déjà vu une Sirène trouer une paroi blindée avec pour seul objectif de se repaître du contenu d'un réacteur nucléaire ou de batteries énergétiques. La seule faiblesse connue de la Sirène, à ce jour, se rattache à des variations intempestives de menus. En effet, elle ne sait pas digérer des formes d'énergie «déviantes» par exemple, une dose massive d'énergie psychique (Rayon Delta, manifestation d'un Pouvoir psychique ou magique). Les Héros étant sur un satellite positionné au-dessus de la surface d'Antarès, une bonne chute peut aussi être un moyen efficace de s'en débarrasser. Si la chute ne la tue pas, le venin de la liane venimeuse qui recouvre la planète aura tôt fait d'achever la bête.



Autres alternatives possibles

En vue d'une intrigue secondaire ou d'un futur scénario: le restaurant projette sur grand écran une émission d'un goût douteux qui fait pourtant une partie du renom d'Antarès. Une végétation luxuriante a été reconstituée sur l'un des satellites artificiels. Sur celui-ci, des nantis s'adonnent à une véritable chasse à l'homme. Les cibles sont motivées par l'appât du gain. Ceux qui survivent une journée entière se voient offrir une petite fortune. Pour les autres, une somme non négligeable est versée aux familles, dépendant principalement du temps pendant lequel la cible a pu survivre. Les proies sont donc des volontaires. Le groupe aura peut-être par la suite l'occasion de voler au secours de l'une d'entre elles, à la demande de sa famille qui découvre consternée que le fils prodigue se soit inscrit à cette émission dans le but de subvenir à leurs besoins.



ACTE 1

Les personnages font directement connaissance avec l'un des frères Stockfield, à savoir William. Celui-ci leur fait une offre des plus généreuses pour assurer sa propre protection, mais aussi celle de son frère aîné, Benjamin, dit Ben. Mais pour cela, il faudra déjà retrouver ce dernier.

1. L'ATTAQUE DU POULPE

Les personnages peuvent difficilement rester de marbre devant la détresse de leur voisin (qui n'est autre que William Stockfield). S'ils n'interviennent pas, il risque d'être rapidement étouffé par le poulpe d'Antarès qui vient de lui être servi. D'ailleurs, **un test d'Intellect** (si un joueur déclare observer les alentours) **ou de Psyché** (pour l'intuition) **par défaut** réussi permet de repérer le serveur prenant la fuite vers les cuisines.

PNJ - Grand Vilain
WILLIAM STOCKFIELD

MA : 5
Jobs : Marchand (4) • Médecin (3) • Meurtrier (2)
Vilenie : 8
Points forts : Intellect • Gueule • Espionner • Armes balistiques • Conduite véhicules terrestres • Convaincre
Points faibles : Autosuffisance
Santé : 3

Description : La vingtaine, les cheveux courts, plutôt beau gosse, il porte un costume impeccable. Il est propre sur lui et maniéré.
Histoire : William est le benjamin de la famille Stockfield. Il apparaît régulièrement dans les pubs pour certains de ses produits. En effet, il est à la tête d'une importante société pharmaceutique réputée pour avoir élaboré quelques vaccins révolutionnaires. **Suite à la mort de son père, il à décidé d'éliminer son frère et sa sœur afin d'hériter seul de l'empire financier familial.**
Conseils d'interprétation : Très avenant, sociable et rusé, William va faire tout ce qui est en son pouvoir pour bénéficier de l'aide des Héros, quitte à passer pour un individu dépassé par les événements. Il semble en effet prêt à payer les services de n'importe quel aventurier qui pourra l'aider. Il peut également faire office d'interlude romantique pour toute Héroïne qui risquerait de tomber dans les filets de ce milliardaire beau gosse.

Le moment est venu de rappeler aux personnages qu'ils ont été contraints de laisser l'ensemble de leurs armes à l'entrée du restaurant. En effet, le standing de ce lieu impose quelques mesures de sécurité pour le moins drastiques. S'ils ne sont pas d'accord, un court *flash-back* s'impose. Il faudrait faire preuve d'une grande ruse **[test d'Intellect + Job connexe Voleur ou Contrebandier par exemple]** pour dissimuler une arme, au risque d'être découvert et promptement expulsé de l'établissement par un service d'ordre pour le moins musclé. Bien évidemment, le temps que les agents de sécurité débarquent, nos Héros doivent vont devoir se débrouiller avec ce qu'ils ont sous la main (couverts, bouteille, etc.) pour se débarrasser de la créature. Ceci fait, sa cible, probablement recouverte tout comme les Héros du sang violet de la créature, peine à retrouver son souffle, mais paraît indemne.

Si certains se lancent à la poursuite du serveur, ils se retrouvent rapidement dans la cuisine où ses traces disparaissent. Il est en revanche facile d'apprendre qu'il vient de sortir précipitamment par l'entrée de service. Le chef, un immense Homme-Cochon de Zuru, avec une toque et un tablier, fulmine de rage devant ces intrus. Armé d'un hachoir gigantesque, il ne manque pas de les traiter de tous les noms pour les pousser à quitter sa cuisine, balançant tomates et œufs. De l'autre côté de la porte de service, le cadavre du serveur est étendu par terre. Un gros trou à l'arrière de son crâne vide ne laisse que peu de doute quant à la cause de son décès. Il n'y a évidemment plus rien à en tirer.

Autre alternative possible
Si les Héros ne repèrent pas le serveur ou ne se lancent pas à sa poursuite, ils sont alertés par des cris provenant de la cuisine juste après avoir vaincu le poulpe. L'un des cuistots, un Cyclope en uniforme, a découvert le cadavre du serveur en sortant fumer.



***PNJ* - Acolyte / Adversaire / Coriace**
LE FAUCHEUR

MA : 3 (0 sous sa forme originelle).
Jobs : Assassin (4) • Espion (3)
Vilenie : 10
Points forts : Armes énergétiques • Armes balistiques • Piloter véhicule spatial • Mimétisme • Effacer ses traces • Filature.
Points faibles : Sa forme originelle fragile.
Santé : 3

Présentation : Ce tueur en série s'est forgé une sacrée réputation au fil des années. En activité depuis bientôt cinquante ans, il est très demandé en dépit de ses tarifs prohibitifs. Malgré sa redoutable efficacité, sa véritable apparence reste inconnue. Et pour cause. Le Faucheur est en réalité un Borgsien et probablement le dernier de son espèce. Il se présente sous la forme d'une anguille sombre douée d'une intelligence et d'une fourberie rares. Pour accomplir ses méfaits, il prend possession d'un être vivant en pénétrant la boîte crânienne par une fine blessure qu'il aura lui-même causée. En parasitant ainsi le corps de sa victime, il peut alors agir à sa guise, s'immisçant directement dans son entourage. Une fois sa mission accomplie, le Faucheur se débarrasse du corps en s'expulsant directement par l'arrière du crâne.

Après avoir repris ses esprits, William Stockfield se présente et remercie ses sauveurs. Il en profite pour leur faire part de ses soucis actuels et demander leur aide.

INFO TOP SECRÈTE !

William a engagé un tueur à gages, le Faucheur. Celui-ci affirme pouvoir s'occuper de Grâce, la sœur de William, sans problème. En revanche, le cas du frère Benjamin est plus problématique. En effet, personne ne sait ce qu'il est devenu. William met donc en place une attaque sur sa propre personne avec l'aide du Faucheur afin de recruter les personnages. Il compte alors les envoyer à la recherche de son frère. Entre-temps, le Faucheur prendra possession de Grâce pour envoyer ses troupes éliminer Ben. Un plan huilé au détail près que les Héros ne se laisseront probablement pas faire.

2. APRÈS LA BATAILLE

Couvrant les cris des clients et des employés affolés, les sirènes des Aéropolices de la Galaxy Patrol résonnent. Ils arrivent rapidement sur les lieux, poussant les molosses du service d'ordre, bien ennuyés de ne pas avoir réagi à temps. À leur tête, le **Sergent Nidjin**, un petit homme sec à la peau d'ébène. Il envoie sa demi-douzaine de subordonnés interroger les personnes présentes et, après avoir pris connaissance des événements, se charge en personne d'interroger William Stockfield ainsi que les personnages. William ne tarit pas d'éloges à propos des Héros qui lui ont sauvé la vie. Il profite de cet interrogatoire pour faire état de sa situation actuelle et fournir les informations suivantes :

• **Il est à la tête d'un important laboratoire pharmaceutique**, **Stockfield Bio**, qui lui a rapporté une certaine renommée malgré son jeune âge (il a tout juste 25 ans). Son père n'est autre que le magnat de l'énergie, Wesley Stockfield. Les journaux ont abondamment parlé du décès tragique de celui-ci quelques semaines auparavant. En effet, une crise cardiaque a terrassé ce célèbre homme d'affaires

tout juste âgé d'une soixantaine d'années. Depuis la disparition (au sens propre) de son épouse Olivia quelques années auparavant, il laisse derrière lui trois enfants : William (le cadet), Grâce et Ben (l'aîné). Il est d'ores et déjà prévu qu'ils se partagent la colossale fortune que représentaient les sociétés de Wesley Stockfield.

• L'attaque portée contre lui a sûrement pour but de porter atteinte à l'empire industriel Stockfield.
• Ben n'a probablement rien à voir avec tout ça. Personne ne l'a vu depuis plusieurs mois et il est bien connu qu'il était quelque peu simple d'esprit.
• Grâce, en revanche, a un passé des plus troubles. Après une jeunesse mouvementée, elle est aujourd'hui à la tête d'une troupe d'Amazones semant la terreur dans le système solaire autour d'Antarès. Le Sergent Nidjin confirme qu'il en a bien entendu parler à plusieurs reprises, mais qu'il ignorait jusque-là qu'elle était liée à une famille pourtant si respectée. Elle pourrait bien être à l'origine de cette tentative de meurtre, mais reste impossible à approcher. Tout ceci contribue en tout cas à en faire la suspecte idéale.

PNJ - Acolyte / Allié
SERGENT NIDJIN

MA : 3
Jobs : Policier de l'Espace (3)
Pulp : 4
Points forts : Armes énergétiques • Armes balistiques • Piloter véhicule spatial • Chercher des indices.
Points faibles : Sa forme originelle fragile.
Santé : 2

Conseils d'interprétation : plein de zèle, droit et incorruptible, le Sergent Nidjin sent bien qu'il se passe quelque chose de bizarre dans la famille Stockfield. Plutôt que d'en faire un PNJ apparaissant ponctuellement pour disparaître aussitôt, il est possible qu'il décide de mener sa propre enquête en fouinant du côté de Ben et de Grâce, et même en se renseignant sur William. Dans ce dernier cas, il deviendra la cible du Faucheur quitte à ce que celui-ci utilise le corps du défunt policier pour manipuler les personnages afin de leur donner des indices, ou, au contraire, les éloigner de certaines pistes les rapprochant de son employeur.

PNJ - Grand Vilain
GRÂCE ET SES AMAZONES

MA : 4
Jobs : Amazone/Pirate (4)
Vilenie : 8
Points forts : Punch • Armes balistiques • Piloter véhicule spatial • Sport • Bagarre • Avoir l'air super sexy en Bagarre
Santé : 3

Description : âgée de trente-deux ans, Grâce est une femme marquée par une vie difficile. Ses cheveux courts soulignent son regard dur. Un entraînement martial a contribué à lui donner un corps musculeux, mais néanmoins très attrayant par son harmonie. Comme toutes les Amazones, elle porte une tenue en cuir qui met sa plastique en avant, un tatouage de lionne sur la cuisse et une chevelure hirsute, mais soignée.
Histoire : Dès son plus jeune âge, son père Wesley lui a bien fait comprendre qu'elle n'aurait jamais sa place dans son empire. Il tenait d'ailleurs à peu près le même discours à sa femme, dont le seul rôle se cantonnait à lui donner un héritier digne de ce nom. Il dut d'ailleurs



avant cela supporter la naissance d'un benêt puis d'une fille. Malheureusement, frappé par la mort beaucoup plus tôt qu'il ne l'aurait pensé, Wesley n'a pas laissé de testament derrière lui. Les divers membres de sa famille peuvent donc très bien se partager sa fortune après sa mort. La seule qui semble ne pas être destinée à en profiter est Olivia, sa femme, mais nous y reviendrons.

Grâce quitta donc sa famille peu avant sa majorité. Malheureusement, il n'y avait finalement que peu d'opportunités pour elle à Antarès et ses alentours, mais elle rencontra rapidement d'autres femmes en détresse. La plupart d'entre elles ont perdu un mari, un père ou un enfant lorsque le parasite végétal a brusquement envahi la planète. Ensemble, abandonnées par une société qui semblait les délaisser, elles ont pris les armes et se sont emparées de force du Palton, un luxueux hôtel. Lourdement équipées suite à de nombreux raids sur des convois marchands, elles sèment la terreur dans les environs.

Pour se déplacer plus facilement, elles disposent de vaisseaux légers rapiécés. La majorité des guerrières porte les stigmates de leurs combats ainsi que des tatouages d'une lionne rugissante, affichant ouvertement leur appartenance au gang.

Conseils d'interprétation : Grâce est dévouée à sa cause, à ses amazones et à sa quête. Bien qu'étant une farouche opposante des Héros durant toute l'aventure, elle peut très bien tomber amoureuse d'un membre du groupe qui saurait se montrer particulièrement héroïque ou réceptif à ses propos. Elle tenterait alors de le recruter et d'en faire un époux dévoué.

***PNJ* - Hommes de Main / Adversaire**
***LES AMAZONES* (5 par Héros)**

MA : 1
Jobs : Amazone/Pirate (1)
Vilenie : 1
Points forts : Punch • Armes balistiques • Bagarre • Hurler de rage pour impressionner l'adversaire • Arbalète de poing.
Santé : 3

NOTE :
Le personnage de William Stockfield doit être rendu aussi attachant que possible. Il semble vraiment aux abois et dévoué pour sa famille. Attristé par la disparition de son père, il est prêt à tout pour retrouver son frère.

En examinant le cadavre du serveur, le Sergent est en mesure d'annoncer qu'il s'agit probablement d'un coup du Faucheur, un redoutable tueur à gages bien connu des services de police. Pour appuyer son propos, il indique l'étroite

fente sur la nuque de la victime qui a sans nul doute servi de point d'entrée pour le Faucheur. D'après l'une de ses théories, le Faucheur serait un parasite extraterrestre pouvant se glisser dans le crâne de ses victimes, mais il ignore tout de sa taille et de sa forme. Ceci laisse en tout cas à penser qu'il reviendra probablement à la charge plus tard. Il a quelques doutes envers les personnages et plus particulièrement sur leur présence si opportune dans un restaurant où ils n'ont pas leur place. Toutefois, la confiance que semble leur accorder William suffit à lever ses soupçons.

Une fois autorisés à partir, ils sont interceptés par celui-ci. Maintenant qu'il se sait menacé, il est tout à fait en mesure d'assurer sa propre protection en s'enfermant dans son manoir sécurisé et en recrutant une agence de sécurité. Toutefois, il voudrait qu'ils retrouvent et protègent son grand frère Ben. Le mieux serait d'ailleurs probablement qu'ils le ramènent à la résidence sécurisée de William. Pour cela, il est en mesure de leur fournir sa dernière adresse connue, un appartement pour lequel il continue de payer le loyer depuis la disparition du simple d'esprit. En échange de ce service, il est prêt à offrir au groupe un prototype de moteur autoalimenté grâce à l'**énergie M**, une Super-science découverte par Wesley Stockfield.

SUPER-SCIENCE : L'ÉNERGIE M

Économique et non polluante, celle-ci n'est pas encore disponible sur le marché, mais devrait révolutionner le domaine de l'énergétique. Bien entendu, les employés des entreprises Stockfield se feront un plaisir d'effectuer les travaux pour l'adapter sur une arme, un véhicule ou tout autre appareil du choix des personnages. Ainsi, celui-ci ne tombera jamais à court d'énergie et sera même sans conteste plus puissant qu'avant.

Une fois Ben en sécurité, William compte sur les Héros pour l'aider à s'occuper du Faucheur et de son mystérieux commanditaire. Ses soupçons portent pour l'instant sur sa sœur Grâce et il recommande la plus grande prudence la concernant. En attendant que l'empire Stockfield soit officiellement réparti entre les héritiers potentiels, il paraît vital à William que Ben soit retrouvé et mis en sécurité. Il sait que des concurrents de son père sont aux aguets et prêts à tout pour voir s'écrouler ce qu'il a construit à la sueur de son front.

Autres alternatives possibles

- Si les Héros décident de s'intéresser de plus près à la mort de Wesley Stockfield, ils réalisent rapidement qu'il s'agit d'une fausse piste.
- S'ils veulent se renseigner sur Grâce, ils se heurtent vite à un mur. À la tête d'une centaine d'Amazones, elle a pris possession d'un hôtel de luxe désaffecté, le Palton. Situé sur un astéroïde artificiel d'Antarès, il fut abandonné par ceux qui parvinrent à survivre à l'attaque des Amazones. Après quelques tentatives infructueuses, les autorités ont décidé de faire comme si cet endroit n'existait plus.
- Il n'y a rien de croustillant à trouver du côté de William. Il semble en effet n'avoir rien à se reprocher, de même pour Stockfield Bio.





3. LE FRÈRE DISPARU

L'appartement de Ben Stockfield se trouve dans une résidence de haut standing sur un autre astéroïde artificiel autour d'Antarès. Tout ici a été automatisé, de l'androïde-réceptionniste aux robots circulant dans les couloirs pour s'assurer de la propreté des lieux. D'imposantes colonnes de marbre occupent l'entrée. Là se trouvent les trois ascenseurs menant à n'importe lequel des trente étages de l'édifice. D'après William, les Héros doivent se rendre directement au dernier étage pour découvrir l'appartement 3001, un grand duplex dont les immenses baies vitrées semblent directement donner sur l'espace.
Les murs sont recouverts de feuillets portant des dessins et des poèmes vraisemblablement réalisés par Ben. Il en ressort qu'il était très attaché à sa mère et la recherchait désespérément depuis sa disparition. Il n'y a pas d'imprimés en dehors d'un dépliant pour un secours populaire. L'établissement de fortune est installé au cœur même de l'**astéroïde de Centaurus**, une décharge orbitale abritant les laissés-pour-compte. Il n'y a rien d'autre à trouver dans l'appartement.

Les Héros peuvent néanmoins remarquer un voisin curieux passant sa tête par la porte d'entrée. Ce Canard, à la voix nasillarde, vêtu de vêtements outrageusement chics et rétro, sûrement volés, répond au doux nom de **Dafy**. Il avait rencontré Ben à plusieurs reprises. Il peut confirmer que celui-ci n'était pas très malin et ne cessait de parler de sa mère qu'il ne tarderait pas à rejoindre dans les étoiles. Il affirme ne pas l'avoir vu depuis presque quatre mois.

PNJ* - *Acolyte / Neutre
BENJAMIN « BEN » STOCKFIELD

MA : 2
Jobs : Pauvre type (1)
Pulp : 1
Points forts : Punch • Bagarre • Chercher sa mère.
Points faibles : Intellect.
Santé : 3

Description : Un homme d'une quarantaine d'années, habillé chichement avec des vêtements trop petits et étriqués. Le cheveu long et gras, barbu, il possède la carrure d'un véritable colosse, mais son état mental le rend tout ce qu'il y a de plus inoffensif. Il est possible que Ben ait hérité de gènes récessifs qui ont fait de lui un Mastodonte, d'où sa taille immense.
Histoire : L'aîné de la famille Stockfield est affecté d'un retard mental qui a directement poussé son propre père à l'ignorer. Heureusement, sa mère, Olivia, a toujours été là pour lui, du moins jusqu'à ce qu'elle rejoigne un mouvement religieux. C'est à contrecœur qu'elle quitta son foyer après que son mari invivable ait réussi à faire partir leur fille et à obtenir la mainmise sur William. Depuis le départ d'Olivia, Ben a tout fait pour la retrouver, jusqu'à ce qu'il découvre qu'elle avait rejoint l'**Église de Rada**. Il leur donna alors tout l'argent en sa possession pour entrer en stase aux côtés de sa mère.

Arrivent alors soudain une demi-douzaine de femmes visiblement belliqueuses. Leurs habits en cuir moulants, leurs cheveux hirsutes et leurs armes mal dissimulées ne laissent aucun doute sur le fait qu'elles n'habitent pas dans cet immeuble. Chacune d'entre elles porte un tatouage représentant une lionne ru-

gissante sur ses cuisses dénudées. Elles interrogent directement les Héros sur ce qui les amène ici et cherchent à savoir où se trouve Ben. En échange, elles annoncent être sous les ordres de Grâce (la soeur de Ben), mais refusent d'exposer les motivations de celle-ci. S'ils refusent de leur révéler ce qu'ils ont découvert, elles passent à l'attaque. L'appartement est alors le théâtre d'un combat violent.

Le mobilier peut servir d'abri temporaire. Un antagoniste peut être projeté à travers la baie vitrée. Si celle-ci est brisée, un grand appel d'air fait s'envoler les feuillets, rajoutant à la confusion du combat. Des robots de sécurité peuvent intervenir pour tenter de neutraliser les belligérants avec leurs rayons étourdissants, sans faire de distinction entre eux. Dans la confusion, il apparaît que l'une des Amazones est parvenue à s'enfuir pour rapporter à Grâce les éventuelles informations récupérées.

PNJ - Hommes de Main / Neutre
***ROBOTS DE SÉCURITÉ** (2 par Héros)*

MA : 1
Jobs : Agent de sécurité (1)
Pulp : 0
Points forts : Rayon étourdissant.
Points faibles : Intellect.
Santé : 1
Arme : Rayon étourdissant, provoque l'**État Sonné** pour 2/4/6 tours selon la QR.

Autre alternative possible

• Le combat peut attirer la police, menée par le Sergent Nidjin. Celui-ci s'enquiert alors des découvertes des Héros et peut ainsi apprendre où se trouve Ben Stockfield. Si le policier est sous le contrôle du Faucheur, ce dernier pourrait décider d'utiliser cette information à son avantage pour essayer de se débarrasser de l'aîné (et être une nouvelle fois interrompu *in extremis* par les Héros).

La prochaine destination des Héros semble finalement être l'**astéroïde de Centaurus** et plus particulièrement la soupe populaire. L'endroit n'est guère accueillant. Il s'agit d'un authentique dépotoir à ciel ouvert où les planètes voisines viennent déverser leurs ordures et individus n'ayant plus leur place dans la société. Ces derniers ont aménagé des habitations rudimentaires, presque troglodytes, dans les immenses montagnes de détritus. Ils y subsistent en récupérant tout ce qu'ils peuvent, mais aussi grâce à la soupe populaire. Là, une dizaine de volontaires préparent et distribuent de la nourriture et des vêtements grâce à de généreux donateurs. Benjamin Stockfield était l'un d'entre eux. Ceux qui officient dans l'établissement le connaissent bien. Il n'était certes pas brillant, mais était toujours partant pour donner un coup de main ou faire des dons d'argent (en piochant directement dans l'argent de poche laissé par son frère). Personne ne l'a vu depuis bientôt un mois. Tous dirigent les Héros vers l'une des bénévoles, **Cathy**. Cette charmante brunette en tailleur chic, avec de petites lunettes rondes et aux cheveux roses, veille au bien-être de tous, ne se défaisant jamais de son sourire. Elle a depuis le départ de Benjamin appris qui il était réellement. Elle s'est renseigné après que diverses personnes soient venues lui poser des questions à son propos. Elle ne leur a rien dit.
Les Héros devront faire preuve de leur bonne foi avant qu'elle ne leur révèle quoi que ce soit. Un don particulièrement généreux ou un coup de main pourrait faire l'affaire.



Cathy connaissait effectivement Ben et celui-ci était très attaché à elle. Elle fut très peinée de le voir disparaître du jour au lendemain. Avant son départ, il lui disait qu'il partirait bientôt rejoindre sa mère dans les étoiles, mais elle ne sait pas trop ce qu'il pouvait bien vouloir dire. Les derniers temps, il s'était rapproché de prédicateurs envoyés par l'**Église de Rada** dans l'espoir de rallier quelques miséreux à leur cause et en aidant les plus nécessiteux. Cathy révèle par la même occasion que des avocats de la prestigieuse **Butler Corporation** étaient venus poser des questions sur Ben et se sont même faits plutôt menaçants devant son refus d'obtempérer.

Autre alternative possible

Si le groupe ne gagne pas la confiance de Cathy (qui peut faire office d'intermède romantique), il faudra retrouver **Psycho**. Ce clochard et ancien ami de Ben n'a pas été vu depuis plusieurs jours alors qu'il venait à tous les repas. Malheureusement, il a été capturé par une **plante carnivore** abandonnée là par son propriétaire. Enfermé dans l'estomac de celle-ci et paralysé, Psycho n'a plus qu'à attendre d'être complètement digéré. La plante a pris place juste à côté de l'abri où dort habituellement Psycho, il est donc difficile de la manquer. Les Héros constateront que la plante possède une forme relativement curieuse et qu'une odeur d'alcool frelaté et de vomis s'en échappe. Libéré, le clochard livrera des informations équivalentes à celles de Cathy.

Partant de là, il est facile de découvrir l'existence du vaisseau-cathédrale de l'**Église de Rada** non loin d'Antarès.

Encart spécial !

La religion dans l'Univers Zéro & l'Église de Rada

Également surnommé la Sainte Église d'Elrado (ou d'Ellrad, parfois orthographiée Elrahd), ce mouvement pacifiste compte plus de 7 milliards d'adeptes (étant au coude à coude avec la seconde religion majeure, à savoir le Christianisme). Notez la similitude entre Elrado et Eldorado, le premier terme n'étant qu'une abréviation du second. En surface, aucun objectif inavouable ne semble troubler la dévotion des fidèles qui prêchent la bonne parole en diffusant le message de paix et d'espoir de la **déesse Rada** (également surnommée **Cid**). Si ce mouvement religieux d'ampleur galactique ne cesse de croître, certaines voies s'élèvent parfois, car le grand temple de Cid se situe sur la planète **Vonatus**, dans le **système de Valentaï**, le lieu présumé où se situerait la base secrète de l'**Empereur Salamandar** (celui dont la flotte extermina des espèces entières, dont les Métamorphes du peuple des Mirages).
Cid, la planète où serait née cette ferveur religieuse est un monde excentré, à l'allure médiévale, qui abrite conjointement la plus grande foire aux robots de tous les temps et le siège, ultramoderne, de la Banque Intergalactique. Comment cette planète aux allures rétrogrades, sorte de grand marché à ciel ouvert, à telle put conserver sa monnaie (le **Lens**) et abriter un tel siège ? Pourquoi le Sénat n'a-t-il pas choisi une planète moderne pour y installer une telle banque ? Et pourquoi n'a-t-il pas légiféré pour interdire sa

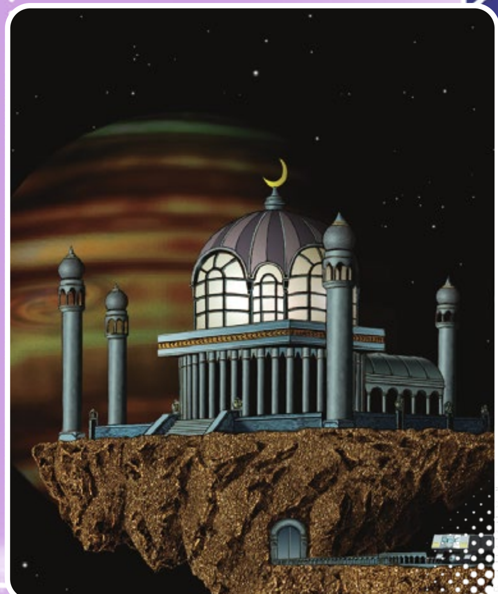
monnaie en lieu et place du dollar et du crédit ? Et bien, la réponse est simple. Les fidèles de Cid sont extrêmement puissants, incroyablement riches et suffisamment malins pour avoir obtenu toutes ces choses au nez et à la barbe des autres membres de la Fédération.

Aujourd'hui, la Grande Prêtresse de ce saint ordre s'appelle **Mirale Judd** (elle a hérité de ses fonctions, à la mort de son père, Sudron, l'année dernière). Elle est secondée dans ses fonctions par **Losad** (encore appelé Rachid) et **Sophia**. Pour l'année du trois millième anniversaire de Rada, soit vers 3005, 20 547 statues de la déesse (dans la position du lotus) seront expédiées dans le cosmos. Ceci afin que la sphère d'énergie qu'elle enserre de ses doigts bienfaiteurs serve de phare spirituel pour les croyants, mais aussi de guide pour les voyageurs de l'immensité stellaire. Bientôt, les effigies seront mises en orbite, flottant en périphérie de toutes les planètes où le mouvement existe, ou à la jonction de routes commerciales, diffusant à jamais leur idiome de bonté et de sacrifice personnel, livrant leur inébranlable foi sacrée aux yeux du monde.

L'ÉGLISE DE RADA D'ANTARÈS

Si les leaders du mouvement religieux se préparent pour cet événement colossal, les fidèles de l'Église, amassés du côté d'Antarès, promettent à leurs membres, un nouvel Âge d'Or qui viendra dès l'apparition d'un messie prophétique : L'**ArmaMessiah**. D'ici là, ceux-ci sont appelés à faire des dons. Les plus riches peuvent même souscrire à un service leur proposant d'entrer en stase pour n'en sortir qu'à l'arrivée du Messie. L'accent est mis sur la période de troubles intenses que traverse la galaxie et la perspective d'une nouvelle ère de prospérité. Diverses célébrités sont citées pour donner plus de crédibilité à l'ensemble. Parmi celles-ci, les personnages peuvent reconnaître un nom en particulier : **Olivia Stockfield**, l'épouse disparue de Wesley Stockfield et mère de ses trois enfants.

Dix ans auparavant, sous l'impulsion de la **Mère Supérieure Elanore**, la secte prit littéralement son envol à bord d'un gigantesque vaisseau-cathédrale qui sillonne depuis cette époque dans les environs d'Antarès. En tant que point de rendez-vous pour une partie de l'élite de la galaxie, ce lieu semble en effet l'endroit idéal pour un tel vaisseau. Précisons qu'Elanore à bien évidemment omit de prévenir la haute Hiérarchie de l'Église de l'arrivée de cet **ArmaMessiah** providentiel (et a fortiori la Guilde qui règne en sous-main sur les fidèles). Pour mémoire, rappelons que la Guilde à empoisonné Sudron en 3002 et qu'ils tenteront de tuer Mirale en 3005 dans la saga Salamandar).





ACTE 2

Sur les traces de Ben Stockfield, les Héros se rendent sur le vaisseau de l'Église de Rada, mais découvrent rapidement qu'il sera plus difficile que prévu d'approcher du frère de William. D'autant plus lorsque leur intrusion provoque le réveil d'un androïde redoutable : l'Armamessiah !

1. NOUS VENONS EN PAIX

Même avec les maigres informations dont disposent les Héros, il ne devrait pas leur être difficile de trouver le vaisseau-cathédrale. Si besoin, William Stockfield accepte même de leur prêter un vaisseau. En orbite autour d'Antarès, le vaisseau-cathédrale ne peut qu'impressionner de prime abord. Cette **structure en forme de cathédrale gothique flottant dans l'espace**, dotée d'une pesanteur et d'une atmosphère artificielle, est véritablement immense et lourdement décorée. Des sculptures élaborées recouvrent sa coque métallique. Des vitraux colorés en verre blindé parsèment les parois, mettant en scène celui qui semble être le tant attendu ArmaMessiah ainsi que sa venue à la rencontre des fidèles. À l'arrière du vaisseau, un quai permet aux visiteurs d'atterrir. L'édifice est ouvert à tous et des Disciples se font un plaisir d'accueillir les nouveaux venus. Vêtus de grandes robes ouvragées, le crâne rasé, ils récitent presque machinalement leur discours sur cette église, son credo et la venue prochaine du « messie ». Il est même possible de bénéficier d'une visite guidée des lieux. Si les **frères de l'Église de Rada**, sont couverts des pieds à la tète, les Sœurs, elles, portent des robes seyantes très légères et des diadèmes qui ne cachent que le strict minimum. Elles sont de plus, toutes extrêmement belles et désirables, ressemblant trait pour trait à des mannequins où à des stars d'Hollywood.

Les décorations intérieures semblent avoir coûté une petite fortune, mettant à profit l'or, le marbre et diverses pierres précieuses pour mettre en scène un mystérieux personnage acclamé par une foule de fidèles sous un ciel étoilé. Toute la mythologie de ce culte tourne autour de cet ArmaMessiah qui mettrait fin à tous les conflits en cours pour instaurer une ère de paix éternelle et universelle.

Au cours de cette visite, les Héros peuvent apercevoir d'autres visiteurs se recueillant sur l'un des nombreux bancs métalliques. Il est également facile de remarquer que l'accès à une autre pièce est étroitement surveillé par des Disciples très probablement armés.

Lorsque le groupe commence à poser des questions à propos de Ben ou d'Olivia Stockfield, ils sont directement dirigés vers **Elanore, la Mère Supérieure**. Malgré ce que pourrait laisser entendre son titre, il s'agit d'une jeune femme au regard de braise et à la voix envoûtante. Sa robe est très échancrée sur le devant et le tissu en est recouvert de diverses illustrations faisant référence aux écrits de l'Église. Elle confirme que Ben et sa mère font bel et bien partie de ceux qui ont choisi d'entrer **en stase en attendant la venue de l'ArmaMessiah**. Malheureusement, elle ne peut pas permettre aux Héros de les voir, car cet état implique également qu'ils soient laissés tranquilles. En effet, il s'agit ici de prémunir les fidèles de toute souillure risquant de compromettre leur élévation. Même les membres de leur propre famille

ne peuvent pas leur rendre visite, ce qui explique pourquoi Ben a fait le choix d'entrer à son tour en stase. De toute façon, comme elle le souligne, Olivia est gravement malade. Elle a choisi d'entrer en stase en attendant qu'un remède soit découvert pour la maladie qui la ronge. Toute procédure de réveil serait donc, dans son cas, probablement mortelle.
Il va donc falloir trouver comment procéder pour approcher Ben et le ramener à son frère.

Autres alternatives possibles

• Si les Héros estiment que Ben est parfaitement en sécurité ici et qu'ils décident de l'y laisser, ils sont confrontés au dépit de William face à cette décision. Déjà profondément touché en apprenant l'état dans lequel se trouve sa mère, il semble anéanti par ces nouvelles. Il fait alors tout son possible pour les convaincre de récupérer son frère et de le lui ramener, quitte à gonfler la récompense de façon conséquente. Son désespoir est palpable et va jusqu'à supplier les Héros.

• Que les Héros décident ou non de laisser Ben aux bons soins de l'Église de Rada, Grâce peut envoyer une nouvelle troupe d'une trentaine d'Amazones pour prendre d'assaut le vaisseau-cathédrale. Cette attaque peut également survenir au cours de la scène suivante et déclencher le réveil de l'ArmaMessiah. La chef des Amazones se doute des mauvaises intentions de son frère William et espère ainsi empêcher ses sbires (les Héros) de nuire à sa famille, et pour cela, il ne lui manque plus qu'à localiser Ben pour passer à l'attaque et éliminer la joyeuse troupe. Des Amazones chargées de suivre discrètement les Héros lui communiqueront l'information dès qu'elles l'obtiendront (Maître : c'est un bon moyen de mettre la pression sur les joueurs !). Un groupe particulièrement vigilant **[test par défaut d'Intellect ou de Psyché]** peut tout à fait repérer qu'il est suivi. Sous la menace, les Amazones peuvent avouer travailler pour Grâce, mais, même si elles sont éliminées, d'autres prendront la relève pour dénicher Ben.

Parmi les fidèles se recueillant sur place, les Héros peuvent faire la connaissance d'un Jupitérien se plaignant de ne pas pouvoir rendre visite à sa femme placée en stase et soupçonnant même l'Église de pratiquer des expériences contre nature sur elle (ce qui n'est pas tout à fait faux). S'il tente de forcer le passage, il est brutalement éconduit par des Disciples puis ramené à son vaisseau et sommé de partir au plus vite.

2. SAUVETAGE

Le déroulement de cette scène est plutôt libre. Les Héros ont finalement décidé de récupérer Ben pour le ramener à son frère. Reste à voir comment ils vont procéder.

Il est possible de faire diversion auprès des Disciples gardant l'accès vers les salles interdites au public. Une fois ceux-ci distraits, rien n'empêche de s'y introduire.

Une autre option consiste à passer en force, quitte à mettre hors de combat les Disciples qui se dressent sur le passage. Malheureusement, cette solution va précipiter le réveil de l'ArmaMessiah (voir Scène suivante).
Une possibilité supplémentaire consiste à séduire la Mère Supérieure **[test**





opposé de Gueule/Sex-appeal plutôt corsé; une QR Héroïque ou Légendaire provoque l'État Charmé pour 1d6 tours ou heures]. D'abord réticente, si celui-ci se montre suffisamment «charmeur», elle finit par l'entraîner dans son appartement. Elle cède alors à n'importe lequel de ses désirs, y compris pour ce qui est d'accéder au **Sanctuaire, la salle de stase**. Une issue secrète dans sa chambre y mène directement, permettant par la même occasion de contourner les gardes. À peine son amant est-il parti qu'elle est submergée par la culpabilité et le remords dès que **[l'État Charmé s'estompe]**, prenant soudain conscience que ce pêché risque de lui interdire à jamais l'élévation. **Elle déclenche alors le réveil de l'ArmaMessiah**.

Le Sanctuaire est une immense salle et occupe une aile complète du vaisseau-cathédrale. En y entrant, la température semble chuter brutalement d'une quinzaine de degrés. Un immense écran en apparence éteint se trouve à l'autre bout de la pièce. De chaque côté, jusqu'aux voûtes du plafond, des caissons cylindriques en verre, comme des tubes à essai de deux mètres de haut, sont emplis d'un légère brume verdâtre. À l'intérieur se trouvent les fidèles ayant souhaité entrer en stase en attendant la venue de l'ArmaMessiah. Le crâne de chacun d'eux est relié à des câbles épais courant jusqu'à l'écran et au-delà. L'étiquette sur chaque caisson permet d'identifier son occupant, on en compte des milliers. Une recherche dans l'ordinateur donne la localisation de celui de Ben **[test d'Intellect + Job connexe en informatique]**. Une mauvaise manipulation provoque l'arrivée d'une patrouille de Disciples. Les Héros ont la possibilité de se cacher ou de les affronter, au risque de déclencher l'alarme ou le réveil prématuré de l'ArmaMessiah. Le caisson de stase de Ben se trouve juste à côté de celui de sa mère. Il est facile à ouvrir et les câbles se défont automatiquement. Malheureusement, ceci déclenche une alarme. L'écran au fond de la pièce s'allume et un message y clignote en rouge: *«Procédure de réveil de l'ArmaMessiah initialisée»*.

PNJ - Hommes de Mains / Adversaire
DISCIPLES DE L'ÉGLISE DE RADA

MA: 1
Jobs: Missionnaire (2)
Vilenie: 1
Points forts: Poignard • Prêcher
Santé: 2

Vêtu d'une grande robe richement décorée, chaque Disciple est équipé d'un pistolet laser et d'un poignard pour se débarrasser d'un gêneur de manière plus discrète. Les deux qui gardent le Sanctuaire sont équipés chacun d'un fusil laser dissimulé sous leurs vêtements. Avant l'intervention des Héros, ils discutent tranquillement de la magnificence de la cérémonie du matin. L'un d'entre eux est réprimandé par son camarade lorsqu'il se laisse aller à une remarque graveleuse sur la Mère Supérieure.

Autre alternative possible

Si les joueurs n'arrivent pas à trouver de solution pour entrer dans le Sanctuaire, n'hésitez pas à leur donner un coup de pouce en faisant intervenir les Amazones. Juchées sur des Airbikes interstellaires équipés de lasers, une dizaine d'entre elles prennent d'assaut le vaisseau-cathédrale pour, selon les directives de Grâce (parasitée par Le Faucheur à ce

moment de l'aventure), éliminer Ben. Sa mère étant condamnée, elle ne constitue pas une menace pour William. Les vitraux explosent aspirant dans le vide interstellaire tout ce qui se trouve à bord avant que de grands panneaux blindés ne s'affaissent, temps nécessaire pour les Amazones prennent position dans la place. Les Disciples armés deviennent la cible prioritaire de ces guerrières farouches. Les Héros peuvent alors profiter de la confusion pour atteindre le Sanctuaire ou prêter main-forte aux Disciples puis, pourquoi pas, exiger en contrepartie d'être menés à Ben.

Alors que le groupe a enfin récupéré Ben Stockfield, un nouveau problème de taille semble sur le point de survenir...

3. L'AVÈNEMENT DE L'ARMAMESSIAH

L'objectif des Héros dans cette Scène est plutôt simple : **ramener Ben Stockfield à bord de leur vaisseau** pour s'enfuir ensemble. Après avoir été débranché, l'homme reprend rapidement ses esprits. Il s'étonne de ne pas être réveillé par des représentants de l'Église, mais se laisse facilement convaincre de suivre ses sauveurs, à un détail près. En effet, le groupe va rencontrer deux difficultés :

1. D'une part, l'ouverture du caisson abritant Ben n'est pas passée inaperçue. Des Disciples arrivent bientôt pour voir ce qui s'est passé. Il reste à trouver une bonne raison pour que Ben abandonne ici sa mère. Heureusement, le bon sens suffit pour le convaincre que son frère William a absolument besoin de le voir, qu'il est menacé par leur sœur, Grâce, et qu'Olivia, sa mère, doit absolument être laissée en stase à cause de sa maladie. Bref, pas de quoi chambouler les plans des Héros, mais peut-être une bonne raison de les retarder pour cause de palabres.

2. L'ArmaMessiah a été activé. Le sol s'ouvre au pied de l'écran géant. Il en sort **un androïde recouvert d'un métal cuivré**. Ses yeux brillent d'une lumière pâle. Sur l'écran derrière lui s'affiche le message *« Hostiles détectés, élimination en cours »*. L'être mécanique a en effet repéré les armes portées par les Héros et vient à leur rencontre pour broyer à mains nues ces Adversaires.

NOTE :
Maître, n'oubliez pas qu'il possède en plus la somme des connaissances des Fidèles, ce qui fait de lui un Adversaire redoutable !

PNJ* - *Grand Vilain
L'ARMAMESSIAH

MA : 7
Jobs : Exterminateur (3)
Vilenie : 10
Points forts : Punch • Traquer une cible • Bagarre • Acrobaties • Contrôler les ordinateurs.
Santé : 3
Protection : 5

Histoire : L'ArmaMessiah est le projet principal de l'Église de Rada d'Antarès, et en particulier de sa Mère Supérieure. Celle-ci a su s'entourer des plus grands spécialistes pour mettre au point un système permettant de drainer la connaissance d'individus maintenus en stase. La somme de tous ces savoirs a ensuite été injectée dans un grand ordinateur, le temps de mettre au point l'ArmaMessiah. Pour se faire, l'Église a



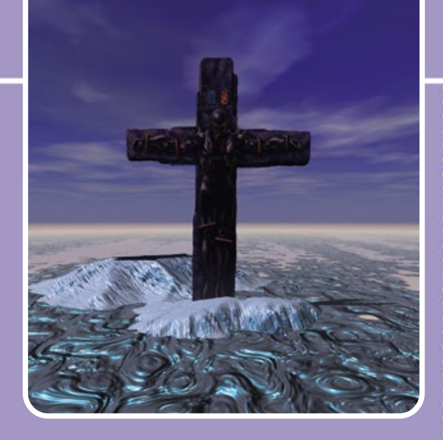
acquis différentes parties d'**Armaroïdes des Anciens de Mars**. Ne sachant pas faire revivre ce monstre de métal (une tâche que seul le **docteur Magellan**, le plus grand médecin de l'univers aurait pu accomplir), ils ont développé un robot hi-tech virtuellement invincible, recouvert d'un alliage blindé.

Conseils d'interprétation : La « vaste » mission de l'ArmaMessiah est de parcourir l'univers afin d'éliminer tous les individus hostiles et ainsi mettre fin aux conflits qui rongent les différentes civilisations. Même pour un être extrêmement puissant, une telle tâche risque de prendre une éternité, mais la mise en stase des Fidèles leur permettra d'être encore vivants lorsque ce labeur sera enfin terminé. La Mère Supérieure a volontairement créé le l'**ArmaMessiah** en tant qu'**arme de destruction massive invincible et sans pitié**. Sa mission de répandre la paix vaut bien quelques sacrifices. Il est équipé à cette seule fin d'un système d'analyse des menaces très élaboré (armement, ADN, comportement). Ainsi, si les Héros sont attaqués par des Disciples plus nombreux ou mieux armés ou, s'ils se contentent de fuir, l'ArmaMessiah s'en prendra aux plus dangereux des belligérants, à savoir les Disciples. Même scénario si le vaisseau des Héros croise la route de Pirates ou d'Amazones.
S'ils comprennent cela suffisamment tôt, les Héros pourraient alors essayer de conduire l'ArmaMessiah jusqu'au repaire des Amazones pour qu'il fasse le sale boulot à leur place.

Le combat contre l'ArmaMessiah s'annonce des plus difficiles, car il est extrêmement puissant et surtout impossible à blesser. Implacablement, il s'obstinera à neutraliser les Héros agressifs et ignorera totalement ceux qui ne portent pas d'armes et ne constituent pas une menace à ses yeux. Rien ne semble pouvoir arrêter sa volonté de « pacification universelle ». Pendant ce temps, divers messages défilent sur l'écran géant : *« Hostiles détectés... »*, *« Hostiles neutralisés... »*, *« Attaque détectée... »*, etc. La lutte semble perdue d'avance, mais il est pourtant facile d'y mettre fin : **pour arrêter l'ArmaMessiah, il suffit de détruire l'écran géant**. Un tir bien placé et suffisamment puissant **[3 points de Dégâts, l'équivalent d'une QR Légendaire avec une arme balistique standard]** suffit à mettre hors service l'ordinateur contrôlant ce rédempteur à « l'absolution » un poil radicale...

[Mauvaise Fortune] : Si le Héros qui tire sur l'écran géant obtient une Complication (6), un Maître de Jeu taquin pourrait jouer 1 point de Mauvaise Fortune et annoncer que l'ArmaMessiah ne serait que simplement et très momentanément désactivé, le temps que sa programmation ne se réinitialise au bout de 1d6 tours.
En cas de Catastrophe (66), le programme de l'ArmaMessiah s'affole et il s'acharne sur le Héros (même s'il balance son arme au loin avec un sourire nigaud) pendant 2d6 tours...

Une fois le cas de l'ArmaMessiah réglé (même temporairement), les Héros, accompagnés de Ben et Olivia, sont libres de repartir. Les Disciples et Fidèles sont de toute façon trop occupés à se prosterner devant l'androïde désactivé ou à éteindre les feux qui se déclarent un peu partout dans le vaisseau-cathédrale. Il ne leur reste donc plus qu'à ramener Ben à son frère William.





ACTE 3

Une fois Ben récupéré (ainsi que logiquement sa mère), il ne reste plus qu'à l'escorter jusqu'à William. Il faudra probablement ensuite s'occuper du Faucheur et de son «mystérieux» employeur, peut-être même plus tôt que prévu.

1. DES RETROUVAILLES ÉMOUVANTES

Le combat contre les Amazones de Grâce n'est pas passé inaperçu. L'une d'entre elles a réussi à retourner jusqu'au QG du gang pour faire part de cette rencontre et de l'intérêt des Héros pour Ben. Il n'a alors pas été difficile pour Grâce de les suivre à la trace. Alors que leur vaisseau revient de son expédition auprès de l'Église de Rada, cinq vaisseaux marqués d'une lionne rugissante, des **Side-Winders des Créatures des Neiges** (équivalent des Intercepteurs de la Guilde p.324), attendent les Héros de pied ferme.

INFO TOP SECRÈTE!

L'Amazone qui a rencontré les Héros n'est malheureusement pour eux pas rentrée seule au bercail, c'est-à-dire au QG du gang de Grâce. **Le Faucheur**, qui suivait de près les Héros, a pris possession de son corps. Arrivé dans ce qui reste du Palton (l'hôtel de luxe où le gang a élu domicile), il n'a plus eu qu'à en profiter pour **s'introduire dans le crâne de la sœur de William**. Désormais à la tête d'une centaine de guerrières, il va pouvoir accomplir la mission que lui a confiée William en éliminant les Héros en même temps que Ben et sa mère.

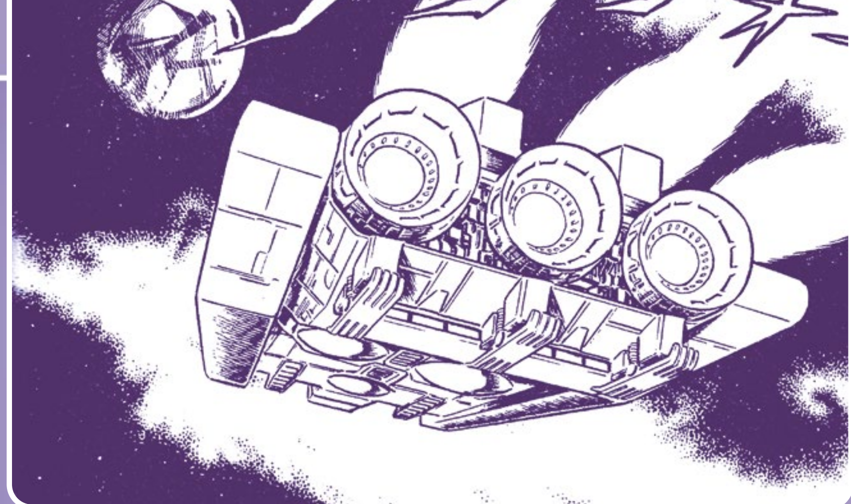
Autres alternatives possibles

1. En étant suffisamment rapide, il est tout à fait envisageable de fuir l'ArmaMessiah plutôt que de l'affronter. Il a de bons Réflexes, mais ne saurait distancer un vaisseau. Toutefois, il ne lâchera pas ses proies pour autant et risque de se remettre sur leur chemin au cours de l'Acte 3. Il deviendra alors bien plus difficile de s'en débarrasser puisque l'ordinateur le contrôlant sera alors hors de portée.

2. Un groupe de joueurs totalement dénué de subtilité (ce qui, avouons-le, reste très rare chez le *rôliste* moyen…) peut décider de tout simplement faire exploser le vaisseau-cathédrale pour s'en sortir (Maître: ne sous-estimez jamais vos joueurs pour ce qui est de la violence gratuite, vous verrez…). Évidemment, une telle solution est plutôt radicale et suffit à gérer le cas de l'ArmaMessiah. La carcasse de celui-ci, dérivant dans l'espace infini, reste néanmoins intacte, ce qui aura son importance par la suite. N'oubliez pas que Ben fera logiquement tout son possible pour empêcher les Héros (?) d'agir ainsi, car cela provoquerait l'évaporation brutale de sa mère.

[Disgrâce]: Maître, ce type de situation est une bonne opportunité pour mettre en application la règle des points de Disgrâce et de tenir au passage la Réputation des Héros, pensez-y!





Si le parasite avait précédemment pris possession du Sergent Nidjin, il délaisse son corps et s'atèle à la suite du plan de William : éliminer Ben (et par la même occasion les Héros) tout en pointant les accusations vers Grâce pour convaincre les autorités d'assiéger le Palton.

Après s'être assurés qu'il s'agit bien de leur cible et avoir annoncé être envoyés par Grâce, les vaisseaux Amazones attaquent celui des Héros. Profitant de se trouver dans une atmosphère viable, elles tentent de préférence un abordage « rodéo-esque » pour les capturer (soit elles éperonnent le vaisseau des Héros et découpent l'une de ses parois, soit elles le bloquent dans un faisceau tracteur avant de forcer les sas). Si elles se font repousser, elles passent alors au plan B : le détruire coûte que coûte.

Ce combat aérien doit être spectaculaire et mouvementé. Pour cela, n'hésitez pas à vous appuyer sur les éléments extérieurs : les vaisseaux civils qui circulent là par hasard et n'ont probablement pas prévu de se retrouver pris en plein combat, des enseignes publicitaires volantes qui surgissent entre les opposants, des policiers qui décident de s'en mêler pour éviter les dommages collatéraux, etc.

Une fois venus à bout des Amazones (éventuellement avec l'aide de la Police intersidérale), les Héros reçoivent une communication de William : il ne fait désormais aucun doute pour lui que Grâce est la commanditaire du Faucheur. Il ordonne donc au groupe d'attaquer le repaire des Amazones dès qu'ils auront déposé Ben dans son manoir. Il se charge d'ici là de faire entendre raison aux forces de police pour que le combat aérien ne leur soit pas reproché et qu'elles leur viennent même en aide lors de l'assaut vers le Palton.

Le frère cadet attend les Héros en marge de sa piste d'atterrissage de son manoir. Plusieurs agents de sécurité armés sont en poste. Tous portent une armure lourde (Protection 2) ainsi qu'un imposant fusil laser. Leur employeur ne prend visiblement pas sa sécurité à la légère. William semble très ému de retrouver son grand frère. Il l'accueille même à bras ouverts. Rapidement, quelques engins de la police arrivent à leur tour. Le moment est venu de se lancer à l'assaut du Palton pour régler son compte à Grâce.



Autre alternative possible

Le combat contre les Amazones peut être déplacé à basse altitude pour se dérouler entre les immeubles d'un satellite artificiel d'Antarès, tout en naviguant parmi les autres véhicules.

2. ÉTOILES EN FLAMMES

Escortés par la Police intersidérale, les Héros arrivent en vue de l'hôtel Palton, ou du moins de ce qui en reste. Une immense tête de lionne rugissante a été peinte sur la façade, annonçant clairement les nouvelles propriétaires des lieux. L'édifice, autrefois prestigieux, est aujourd'hui en bien piteux état. La plupart des vitres ont été brisées et la nature a par endroits repris ses droits. Des lianes et du lierre envahissent les murs.

Le premier tir prend le groupe par surprise. Ce qui semble être un imposant canon antiaérien vient de faire exploser en vol l'un des appareils de la police. C'est dans la fumée et les explosions que le reste de l'escadron se fraye un chemin jusqu'à sa destination.

NOTE :

Ce combat commence à distance Éloignée de l'échelle spatiale.

La batterie antiaérienne est contrôlée par un groupe d'Amazones avec des Réflexes de 2 et une assistance de visée électronique procurant un **[bonus au Delta de +1 aux attaques ciblées uniquement]** (les autres modes d'attaques sont impossibles puisque la tourelle est fixe). **Les Dégâts sont de +4 à échelle spatiale. La cadence de tir est de 2 tirs par tour sur 2 tours successifs, puis 1 tour de refroidissement où aucune attaque n'est possible.**

Juste avant d'arriver, le **Capitaine Murray**, chef d'escouade de la Police intersidérale, ouvre une communication avec les Héros pour exposer son plan : ils se posent sur le toit pour atteindre plus facilement Grâce qui devrait se trouver au dernier étage pendant que les policiers bloquent l'entrée principale pour empêcher quiconque de fuir et tenter de faire du ménage parmi les Amazones. Au passage, il apprécierait énormément qu'ils neutralisent la tourelle antiaérienne sur le toit pour que des renforts puissent les rejoindre dès que possible. Si le Sergent Nidjin n'a pas été parasité entre-temps par le Faucheur, il prend part à l'assaut dans l'espoir de mettre la main sur ce tueur sans pitié qu'il pourchasse depuis quelques années déjà. Dès le départ de chez William Stockfield, il propose de prendre part à bord du vaisseau des Héros. Il sait se débrouiller seul au combat (principalement en alternant les tirs nourris et les mises à couvert) et son expertise sur le Faucheur pourrait bien être utile.





***PNJ* - Acolyte / Allié**

LE CAPITAINE MURRAY

MA : 3
Jobs : Capitaine de Police (4)
Pulp : 3
Points forts : Punch • Bagarre • Aboyer des ordres • Armes énergétiques • Pilotage acrobatique • Tir de vaisseau.
Santé : 2

Description : Ce grand homme massif arbore une grosse moustache grise assortie aux rares cheveux qui s'accrochent encore sur le dessus de son crâne et un cache-oeil noir comme « trophée de guerre ».

Conseils d'interprétation : autoritaire et expéditif, il est réputé pour foncer dans le tas puis poser les questions à ce qui reste en état d'y répondre. Il a donc sous ses ordres des agents sélectionnés avec soin pour pouvoir suivre leur chef dans ses accès de colère. Ils portent tous des armures et casques généralement utilisés pour contenir des émeutes. Pour la présente mission, ils utilisent leur stratégie habituelle à base de fumigènes, lacrymogènes, et fusils laser. Le Sergent Murray est toujours en tête de ligne lorsqu'il s'agit de passer à l'action et booster le moral de ses hommes en leur aboyant ses ordres.

Entre trois tirs du canon antiaérien, le vaisseau des Héros peut se frayer facilement un passage jusqu'au toit de l'ancien hôtel **[test de Réflexes + Job connexe + difficulté corsée]**. De là, il faut éliminer le groupe d'artilleuses **[Hommes de Mains]** ou saboter le canon pour que l'espace aérien soit de nouveau accessible. Il ne reste alors plus qu'à se frayer un chemin parmi les Amazones pour atteindre le penthouse situé sous le toit qui sert de repaire à Grâce. La plupart des guerrières iroquoises (à cause de leur coupe de cheveux et de leur look punk) sont occupées dans les étages inférieurs à contenir les forces de police.
L'intérieur du bâtiment a tout d'un squat. Les murs sont recouverts de graffitis dont la plupart représentent une lionne rugissante. Les portes grandes ouvertes permettent de voir des chambres immenses où les guerrières se sont installées tant bien que mal, laissant l'endroit dans son ensemble sombrer dans la saleté.
Protégée par sa **garde rapprochée [Amazones p.260**, **armées de PM Ingram 77, et l'une d'elles avec un lance-grenades alpha chargé de grenades explosives]**, Grâce est retranchée dans son *penthouse*, parmi les luxueux canapés en cuir et le mobilier en véritable bois. Elle s'étonne qu'ils soient parvenus jusque là, mais se remet rapidement de sa surprise pour ordonner une véritable apocalypse de tirs.
La fusillade doit être spectaculaire et se poursuivre sur plusieurs pièces successives de la suite, en explosant le mobilier, perforant les murs et brisant les colonnes de soutien en marbre. Notifiez aux joueurs les nombreux débris et objets encombrant le sol dont certains pourraient servir pour se mettre temporairement à couvert. De même, soulignez les miroirs qui recouvrent certaines cloisons et peuvent induire en erreur ou révéler inopinément la position de certains personnages (Adversaires, mais aussi Héros, en cas de Complication (6) par exemple). Grâce finit par se replier dans la chambre principale. Dès qu'elle est gravement touchée **[0 point de Santé]**, le Faucheur sort brutalement par l'arrière de son crâne et tente de se faufiler habilement hors de la suite **[les tests de tir subissent un malus au Delta de -4]**. Si Grâce est touchée à la tête **[option de localisation des coups page 312]** avant qu'il n'ait pu

s'échapper, il est lui-même mortellement blessé et ne parvient qu'à s'extirper du crâne avant de rendre l'âme quelques mètres plus loin. Bien que doué d'Intellect et de la parole, il reste fidèle à son code d'honneur et préfère emporter avec lui l'identité de son commanditaire.

Autres alternatives possibles

• Dans l'une des chambres, les Héros découvrent une dizaine de petites filles dont la plus âgée ne doit pas avoir plus que douze ans. Recroquevillées et terrifiées, elles s'interrogent sur ce qui se passe exactement. Ces gamines ont été séquestrées pour être endoctrinées et devenir des Amazones (puisqu'elles ne se reproduisent pas entre-elles…). L'une d'entre elles pourrait s'attacher à l'un des Héros et intégrer le groupe d'aventuriers (une occasion pour inviter un nouveau joueur à votre table de jeu).

• Si le Faucheur glisse à nouveau entre les doigts des Héros, il ne peut toutefois pas aller beaucoup plus loin. Le Sergent Murray a verrouillé tous les accès et personne n'entre ou ne sort du Palton. La principale difficulté réside alors dans la faculté du Faucheur à emprunter n'importe quel corps. Les Héros risquent d'avoir fort à faire pour le débusquer, et éventuellement d'expliquer aux policiers qu'il a parasité l'un des leurs, mais lequel ?…

Lorsqu'enfin le calme revient au Palton, les Héros ont au moins la satisfaction d'avoir mis hors d'état de nuire un gang redoutable ainsi qu'un tueur à gages renommé. **[Pensez aux XP et aux PP]**Toutefois, au grand désarroi de tout le monde, le parasitage de Grâce par ce dernier laisse à penser de toute évidence qu'elle n'était pas sa commanditaire… Mais qui alors ?

3. TRISTE VICTOIRE

Grâce et le Faucheur éliminés, les Héros sont congratulés par les policiers. Quelques instants plus tard, ils reçoivent un appel de William qui leur demande de les rejoindre à son manoir pour recevoir leur récompense. Il semble peiné par la trahison de sa sœur. La communication vidéo permet de voir autour de lui Ben hébété et profondément attristé.

Si le groupe lui fait part de la découverte du Faucheur, il semble perplexe. Enfin, il annonce qu'il s'est peut-être fourvoyé depuis le début. Si Grâce n'était pas responsable de ses actes, il s'agit probablement de l'œuvre d'un concurrent de son père. Si les Héros lui font part de l'implication possible de la Butler Corporation, il semble frappé d'une révélation. Ceci expliquerait en effet beaucoup de choses. Il propose aux Héros d'en discuter dès leur retour.

Arrivés au manoir de William Stockfield, les Héros passent devant les agents de sécurité qui les guident vers le salon. Une paroi de celui-ci est occupée par un gigantesque aquarium faisant toute la largeur du mur. À l'intérieur s'ébattent de nombreux poissons aux couleurs chatoyantes, mais aussi une sorte de mini-sirène dont la taille dépasse à peine celle d'un nourrisson. Assis sur l'immense canapé au centre de la pièce, Ben sanglote silencieusement. Se voulant réconfortant, William se tient derrière le canapé (face aux Héros) et a la main posée sur son épaule. Il n'y a aucun agent de sécurité dans la pièce et William demande aux Héros de refermer derrière eux pour pouvoir s'assurer un minimum d'intimité





INFO TOP SECRÈTE !
Jusque-là, le plan de William ne se déroule pas tout à fait comme prévu. Les Héros et Ben auraient dû être éliminés par les Amazones. En plus, ils ont survécu à l'assaut mené contre le Palton. Dorénavant, William va jouer sa dernière carte en les confrontant à un choix difficile : le rejoindre ou mourir.

William semble profondément attristé par la mort de sa sœur même s'il reste ému d'avoir finalement retrouvé son frère. Il félicite les Héros et ne tarit pas d'éloges à leur égard, essentiellement pour s'assurer de les mettre en confiance. Brusquement, sans que quiconque ait le temps de réagir, il brandit un pistolet laser qu'il dissimulait derrière le canapé et tir sur Ben en pleine tête. Le visage de celui-ci prend brièvement un air étonné avant que son corps ne s'affaisse, comme au ralenti.

Puis, calmement, William jette son arme à ses pieds et s'adresse aux Héros :
« Mon frère et ma sœur sont morts, notre chère mère est condamnée. Je suis maintenant le seul héritier possible pour la fortune de mon père. Rejoignez-moi en tant qu'Hommes de Main et vous aurez plus d'argent que vous ne pourriez en rêver. Ensemble, nous aurons un empire industriel à portée de main et l'énergie M pour conquérir l'univers. Il vous suffit pour cela de témoigner que j'ai tué Ben parce qu'il s'était jeté sur moi pour m'agresser. Dépêchez-vous, mes hommes devraient bientôt arriver. Si vous refusez ou si vous tentez quoi que ce soit contre moi, sachez qu'ils ne se priveront pas de vous tailler en pièces. La police sait que vous deviez me ramener mon frère. Ils apprendront que vous avez tenté de m'extorquer la majeure partie de ma fortune en le menaçant de mort. J'ajouterai alors que ne pensais pas que vous mettriez vos menaces à exécution. Mais nous n'avons pas besoin d'en arriver là, n'est-ce pas ? »

Si les Héros acceptent de rejoindre William, de grandes opportunités s'ouvrent à eux. La richesse les attend ainsi que de nouvelles missions. Espionnage industriel, sabotage d'installations concurrentes, meurtre, protection... les possibilités sont nombreuses. Il reste cependant à vivre avec le poids de ce qu'ils ont fait **[2 ou 3 points de Disgrâce d'un coup]**. William les gardera toutefois toujours à l'œil, craignant qu'ils ne finissent par les trahir. Libre au Maître de préparer une aventure narrant cette alternative.

***PNJ* - Hommes de Main / Adversaire**
AGENTS DE LA SÉCURICORP
(2 par Héros)

MA : 2
Jobs : Agent de sécurité (3)
Pulp : 1
Points forts : Armes énergétiques • Réflexes • Ne pas risquer sa vie pour rien.
Santé : 1

Les agents employés par William Stockfield portent tous des **tenues protectrices et des fusils lasers lourds**. Ils obéissent à leur employeur, mais sans être stupides pour autant. La plupart estiment ne pas être assez payés pour risquer leurs vies.

Si les Héros refusent ce marché, il va leur falloir agir rapidement. Suivant leurs Réflexes, peut-être viendront-ils à bout facilement de William et de ses agents de sécurité. En réalité, y a peu de chance que leur ancien commanditaire survive à

la fusillade. Au cours de celle-ci, un tir perdu pourrait faire exploser l'aquarium, déversant des centaines de litres d'eau dans lesquels les poissons frétillent désespérément.

Si William survit et se fait emprisonner ou interner, ils se sont fait là **une redoutable Némésis**.

Pour la conclusion de cette aventure, nous admettrons que les Héros ont refusé son marché et mis William hors d'état de nuire.

Le dénouement est donc enfin arrivé et le véritable cerveau derrière tout ce sang versé est dévoilé. Une fois de plus, l'appât du gain a précipité plusieurs destins vers le drame.



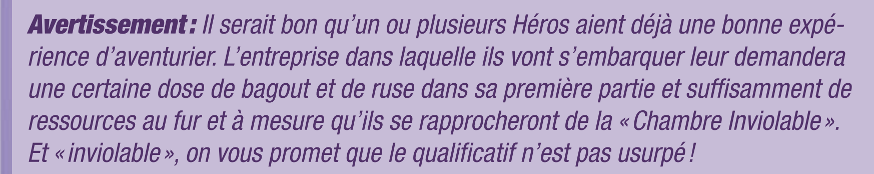
CONCLUSION

Si les Héros cherchent dans son ordinateur personnel, ils trouvent les preuves incriminant William Stockfield, notamment celles qui le relient au Faucheur.
Le scandale est retentissant et ils se sont finalement donné beaucoup de peine pour rien. Quelques jours plus tard, l'avocat de la famille Stockfield demande à les voir au plus vite. Ce jeune asiatique dans son costume impeccable est d'une politesse sans faille. Il n'en est pas moins borné et n'en démord tant qu'il n'a pas obtenu ce qu'il voulait.

Maître Li offre aux Héros la possibilité de se lancer à la recherche des enfants illégitimes de Wesley Stockfield. Celui-ci, au cours de ses innombrables voyages d'affaires, n'a pas manqué de fréquenter de très nombreuses femmes, disséminant sa progéniture aux quatre coins de la galaxie. Autant d'héritiers potentiels pour l'empire Stockfield. Reste à voir si le but est de les aider à se partager le gâteau, ou, au contraire, de s'assurer qu'ils n'en auront pas une miette. Il est à noter que cette option n'exclue pas forcément la précédente et peut même être d'autant plus intéressante une fois que les Héros ont pris possession de l'empire Stockfield.

CLIFFHANGER !

Pendant ce temps, dans l'espace, on retrouve l'ArmaMessiah, mis hors de combat par les Héros, il gît ou dérive sans but, inanimé. Jusqu'à ce que la lumière dans ses yeux se rallume et que sa voix retentisse pour la première fois : *« Protocole ArmaMessiah réactivé. Recherche des hostiles en cours... »*



DANS L'OEIL DE LA GALAXIE

Par Willy Dupont

Avertissement : *Il serait bon qu'un ou plusieurs Héros aient déjà une bonne expérience d'aventurier. L'entreprise dans laquelle ils vont s'embarquer leur demandera une certaine dose de bagout et de ruse dans sa première partie et suffisamment de ressources au fur et à mesure qu'ils se rapprocheront de la « Chambre Inviolable ». Et « inviolable », on vous promet que le qualificatif n'est pas usurpé !*

BANDE-ANNONCE !

La Chambre Inviolable, la salle des coffres ultime, l'une de ses rumeurs qui circulent inlassablement parmi les mauvais garçons de la galaxie. Non seulement sa localisation reste un mystère, mais on prétend que nul ne peut y entrer sans en posséder sa clef.

Et justement, les Héros savent qui la détient : **Gahynn**, une ancienne associée, jadis digne de confiance et la dernière aux commandes de la **Voile d'Uklys**, unique accès à la Chambre Inviolable. Cette demoiselle se terre depuis de nombreuses années, cachée avec un trésor trop lourd pour elle. Jusqu'à ce que finalement, elle se rappelle aux bons souvenirs des Héros.

Ces derniers entament alors une quête qui va les conduire sur ses traces, tandis qu'elle traînera dans son sillage quantité d'ennemis. Dès lors qu'ils auront remis la main sur la Voile d'Uklys, la route vers la Chambre Inviolable leur sera ouverte, avec la promesse de richesses inimaginables : le legs des Anciens de Mars. Le genre d'héritage dont pourtant on se passerait, si l'on en mesurait les conséquences. Mais personne n'écoutera les mises en garde de Gahynn, surtout quand on évoque le tintement de fontaines de pièces d'or…

GÉNÉRIQUE

À l'extérieur du vaisseau, les étoiles étalent leurs traînes de lumière et l'effet de l'accélération supraluminique s'estompe. Dans la salle de repos, une poignée d'aventuriers est affalée dans des sofas. Chacun perdu dans ses pensées, essayant d'apprécier la limite qu'ils pourront donner à leurs rêves une fois qu'ils auront mis la main sur la mythique Chambre Inviolable. L'endroit le plus secret et le plus inaccessible de l'univers, là où, une décennie plus tôt, la Guilde des Pirates de l'Espace aurait égaré des richesses inimaginables.

[Nom d'un Héros] regarde en boucle l'enregistrement de Cosmo-Broadcast. Un banal reportage, qui a probablement voyagé sur tous les mondes connus, visionné par mille billions d'humanoïdes. Sur ces images, Virgalia expose ses courbes de femme extra-terrestre. L'artiste à la peau légèrement bleutée et à la chevelure hypnotique capte les regards. Elle est née pour cela, Virgalia est une star à l'échelle galactique. Elle s'est produite sur toutes les planètes habitées et ses chansons, aux paroles pourtant incompréhensibles, sont connues de tous. **[Nom d'un Héros]** se fiche pas mal de la chanteuse qui se pavane sur son yacht stellaire. Il regarde la foule qui se presse

autour d'elle, les journalistes venus capter un peu de sa célébrité. Virgalia aurait bien pu devenir une vedette à titre posthume si la chance n'avait pas été de son côté. Sa carrière a bien failli prendre un sinistre tournant quand son embarcation fut prise au milieu d'une tempête de poussière, sur Rafus, alors qu'elle donnait un concert privé pour quelques millionnaires dans l'une des zones désertiques de la planète. Par chance, un massif Dust-Scoffer passait par là et a tiré la diva de ce mauvais pas. Il n'en fallut pas plus pour créer l'événement et propulser le chauffeur de l'énorme transporteur au rang de héros à l'échelle des Sept Galaxies.
À l'image, derrière Virgalia qui se répand en remerciements, le sauveteur providentiel, une humaine discrète fait de son mieux pour tirer son stetson devant ses yeux. **[Nom d'un Héros]** jubile de voir Gahynn essayer en vain de disparaître, alors que son visage est diffusé sur des milliards d'écrans. Car ce visage et ce chapeau, il les connaît bien. Cette ancienne associée doit se terrer sur Rafus, sûrement avec la Voile d'Uklys, la clef vers la Chambre Inviolable. La Voile qu'ensemble ils avaient subtilisée à la Guilde des Pirates de l'Espace, au péril de leurs vies. La Voile, avec laquelle elle s'était enfuie, le plantant au milieu des pirates. Cette petite traîtresse de Gahynn, il n'espérait plus jamais la revoir, mais l'univers est décidément petit.

Un peu plus tard…

La décélération du vaisseau continue. La gravité de Rafus se fait imperceptiblement sentir. Où que soit Gahynn, nos Héros vont la retrouver, et avec elle, la Chambre Inviolable. **[Nom d'un Héros]** espère juste avoir été le seul à reconnaître Gahynn…

ACTE 1
LA VOILE D'UKLYS

Les Héros ratissent les vallées isolées de Rafus à la recherche de Gahynn, une ancienne alliée peu digne de confiance, gardienne d'une relique très convoitée : la Voile d'Uklys. Elle déploiera beaucoup d'énergie pour semer ses poursuivants et comptera sur une antique secte pour la protéger. Cela sera-t-il suffisant face aux Héros ? En tout cas, face à la Guilde des Pirates de l'Espace qui s'est également remise en chasse, certainement pas !

1. GAHYNN EXPOSED

Le Maître détermine avant de commencer quel Héros pourrait être celui qui, il y a 10 ans, a participé avec Gahynn à la tentative de vol de la Voile d'Uklys des mains d'un pirate nommé **Brados**. Il peut tout à fait s'agir de plusieurs Héros si vous le souhaitez et que leurs profils le permettent (en termes d'âge et de motivation, il faut un Héros qui ait un peu d'expérience).
Cette opération s'était déroulée sur **Zaga**. Gahynn et le Héros avaient bien planifié leur coup, ils étaient infiltrés dans l'équipe de maintenance du spatioport et savaient quand la fameuse Voile d'Uklys devait arriver. Lorsque le vaisseau atterrit, tout ne se déroula pas comme prévu. Gahynn réussit à embarquer à bord de la Voile, mais le Héros lui, resta sur la piste d'envol, obligé de déguerpir et de se cacher pour échapper aux hommes de Brados fous de rage de voir leur navire s'envoler. Depuis, personne n'a plus entendu parler de la légendaire Voile, ni de Gahynn.



Le Héros a eu quelques années pour digérer cette affaire, mais quand la silhouette de Gahynn est apparue lors d'une émission de Cosmo-Broadcast, son sang n'a fait qu'un tour et il ne lui a pas fallu longtemps pour convaincre ses compagnons de se joindre à lui dans cette aventure.

Quand les Héros arrivent sur **Rafus**, ils savent que Gahynn s'y cache. Ils vont devoir enquêter pour obtenir des informations et se confronter aux amis de la belle, une organisation secrète, implantée de longue date et qui va essayer d'empêcher les Héros de parvenir à leurs fins.

En tant que Maître, vous pouvez choisir de déterminer avec les joueurs comment insérer ces événements passés dans l'historique des Héros. Vous pouvez aussi plus simplement attribuer les rôles et leur lire le texte d'ambiance en générique, en guise d'introduction.

Repères dans le temps

J-10 ANS : sur Zaga, Gahynn et un ou plusieurs Héros tentent de s'emparer de la Voile d'Uklys. Gahynn s'enfuit avec la Voile, abandonnant ses associés.

J-4 JOURS : le Yacht de Virgalia est mis en difficulté par une tempête de poussière dans les **Canyons Géants de Rafus**. Gahynn, providentielle, la sort de là . Mais des journalistes sautent sur l'occasion pour couvrir l'événement.

J-3 JOURS : le reportage du sauvetage est diffusé sur un Cosmo-Broadcast, à l'échelle galactique. Les Héros reconnaissent Gahynn sur l'écran.

JOUR J : début de l'aventure, les Héros débarquent sur Rafus, probablement sur le **spatioport de Vagueland**, bien décidé à retrouver Gahynn et avec elle, la Voile d'Uklys.

La vallée minière de Rag-Gulch

C'est non loin de cet endroit que le **Yacht de Virgalia** voguait dans les **Canyons Géants** et a été frappé par la tempête de poussière. Un événement climatique pas si rare dans la région, qui peut sérieusement endommager un vaisseau de croisière volant à basse altitude.

Une ancienne colonie a exploité les ressources minières de **Rag-Gulch** par le passé. Aujourd'hui, il ne reste plus qu'une ville fantôme dans une vallée encaissée. Les filons se sont épuisés. Quelques dizaines de milliers d'individus survivent chichement dans les restes érodés de ce qui fût un riche complexe industriel. Dans les montagnes qui encadrent la ville, les mines sont pour la plupart condamnées, mais certaines accueillent des exclus de toute sorte ou des trafiquants souhaitant rester discrets. Généralement, il est recommandé de ne pas y traîner (plus d'informations sur Rafus page 71). Gahynn vit cachée ici depuis 10 ans, sous le nom de **Tarra**. C'est **la secte des Testamentaires de Mars** qui lui a offert l'abri des anciennes mines de Rafus. Avec leur aide, elle a enfoui la Voile d'Uklys au cœur d'une montagne et s'est fondue parmi la population de Rag-Gulch.

Plusieurs pistes sont ouvertes pour remonter jusqu'à Gahynn :

Approcher de Virgalia ne sera pas évident. Elle est réfugiée sur le spatioport de Vagueland. La sécurité ne laisse pas les inconnus approcher facilement. Si toutefois les Héros se montrent suffisamment habiles, ils pourraient avoir une entrevue avec la star, dans son vaisseau de luxe. Virgalia et son entourage ne pourront pas leur apprendre grand-chose. Elle pourra localiser l'endroit de

la tempête et diriger l'enquête vers Rag-Gulch. Elle pourra aussi leur apprendre que leur sauveteuse s'est montrée très secrète. Elle a juste dit s'appeler Tarra, mais a fait jurer à la chanteuse de ne pas le révéler à la presse !

Se renseigner sur le **Dust-Scoffer** est une autre option. Ce sont d'énormes camions chenillés hauts de douze mètres, utilisés jadis dans les mines. Il n'en reste plus beaucoup en état de marche aujourd'hui et ils sont précieux, car très adaptés aux canyons désertiques de Rafus. Poser des questions à des spécialistes comme **Niryos**, le patron de Niryos Transport à Rag-Gulch ou **Pontor**, le gigantesque robot mécanicien, pourrait être une bonne approche (à condition d'y mettre les formes et les fonds...). Le Dust-Scoffer de Tarra est connu, elle fait des liaisons entre Rag-Gulch et d'autres villes sur le continent. Personne ne sait où elle loge précisément à Rag-Gulch, il paraît qu'elle laisse son engin quelque part dans les vieilles mines.

Une autre possibilité serait de surveiller les allées et venues des Dust-Scoffers sur un grand axe. Cela pourrait prendre plusieurs jours avant de repérer celui de Tarra/Gahynn et risquerait aussi d'attirer l'attention du syndicat des **Dusters**, un syndicat musclé qui gère sa sécurité tout seul et n'aime pas trop les pillards qui guettent les convois. Le Maître peut très bien développer cette alternative (s'il veut de l'action), elle permettrait de suivre Tarra jusqu'à **la concession C-Z-156** (voir plus bas).

Poser des questions à Rag-Gulch sera assez frustrant. Tout le monde semble ignorer qui est Tarra ou Gahynn. Comme si personne n'avait entendu parler du sauvetage de Virgalia. Avec un peu de jugeote, les Héros finiront par remarquer que les habitants de coin protègent la demoiselle et refusent de parler. L'ambiance peut facilement glisser vers une ambiance de film dit noir, avec son cortège de personnages patibulaires et de menace sourde (l'impression d'être observé, avec des gens appesantis par qui la peur). Par ailleurs, certaines personnes de Rag-Gulch ont déjà été interrogées par des étrangers, et ce de manière violente (Brados et ses hommes, voir plus loin). On peut comprendre qu'ils soient échaudés. Il faudra donc en passer par la ruse ou la menace pour que finalement, ils obtiennent une réponse. Cette réponse, c'est **Juggley**. Il les contactera discrètement, le soir venu, alors que l'enquête piétine et que toute la ville commence à savoir que les Héros farfouillent dans les alentours. Reniflant une bonne occasion, il leur proposera un marché: une poignée de **[diamants semi-purs]** contre des informations sur cette Tarra. Juggley, s'il est payé, indiquera aux Héros que Tarra possède la concession d'une ancienne mine : la C-Z-156. C'est là-bas qu'elle range son Dust-Scoffer. Il conseillera aussi aux personnages de se montrer très prudents, car Tarra a la protection d'une très vieille secte implantée depuis longtemps à Rafus : les Testamentaires. Il sait que ce sont des mystiques fanatiques, nombreux parmi la population de Rag-Gulch. Ils sont puissants et disposent de ressources au-delà de cette planète. C'est pourquoi personne n'ose parler aux Héros.



***PNJ* - Hommes de Main / Neutre**
JUGGLEY

MA : 1
Jobs : Trafiquant d'alcool (2)
Pulp : 2
Points forts : Baratin • Négoce • Filer à l'anglaise sur son monocycle.
Points faibles : Combat • Bagarre.
Santé : 1

Description : Juggley est un grand échalas, trop maigre, semblant glisser lentement au sol, engoncé dans une longue cape poussiéreuse. Il se tient toujours à couvert, à l'angle d'un mur ou au coin d'une porte, prêt à détaler. Il est un extra-terrestre avec des petites lunettes vertes, un bec noir et pratiquement une tête de corbeau. Juggley est un trafiquant d'alcool frelaté, il vit de recels divers, mais surtout d'informations. Il est très prudent, s'arrange toujours pour avoir une porte de sortie si les choses tournent mal. Son atout secret, c'est que sous sa cape se cache un monocycle motorisé (sans lequel Juggley ne mesure qu'1m30) qui lui permet de filer à toute vitesse en cas de problème.

Les Testamentaires de Mars

La civilisation des Anciens de Mars est auréolée de mystère. Il y a bien longtemps, ils sont parvenus au pinacle de la science et se sont autodétruits. Les traces de leur splendeur sont encore présentes en de nombreux endroits de la galaxie : vestiges cyclopéens, témoignages mythiques et reliques convoitées. Lorsque le **Testament des Anciens de Mars** fût découvert, un groupe se constitua pour protéger cet héritage. L'**Ordre** se donna pour mission de limiter au maximum la propagation des informations contenues dans le Testament et d'éviter que l'héritage martien ne tombe en de mauvaises mains. Il se pourrait que de nombreuses versions du Testament aient été tronquées par leurs soins, afin de fourvoyer ceux qui en entreprennent l'étude.

Les Testamentaires ont essaimé sur de nombreuses planètes, transmettant leur sacerdoce à leur descendance, toujours en protégeant le secret. Depuis le **Grand Maître** de l'Ordre sur Mars, jusqu'au simple **Initié**, les Testamentaires se cachent. Leur seule marque distinctive est un cercle rouge sur le nombril, une cautérisation brutale à la naissance qui pose le sceau martien sur le Testamentaire. Chaque Initié peut ainsi mener sa vie, sans jamais devoir prendre les armes pour l'Ordre. Mais toujours, il s'entraînera et restera vigilant, au cas où le Testament serait évoqué et qu'il faille à nouveau défendre l'héritage.
Avec le temps, l'Ordre s'est un peu endormi et ses idéaux se sont corrompus. Aujourd'hui, il n'est plus question d'enfouir ou de détruire l'héritage, mais de le contrôler, car les Testamentaires estiment être les seuls à en être dignes. Sur Rafus, ils sont nombreux, surtout depuis que la Voile d'Uklys, éminente relique martienne, y est sous leur protection.



2. METTRE LES VOILES

Maintenant que les Héros ont obtenu la localisation de la mine de Gahynn, ils vont logiquement s'y rendre, espérant y trouver sinon la Voile d'Uklys, du moins des informations sur celle-ci. Le premier écueil dans ce plan est que Gahynn appartient depuis toujours à la Secte des Testamentaires et que ceux-ci ne souhaitent pas que les Héros s'emparent de l'artefact. Le second écueil est que Brados, Pirate de l'Espace jadis dépossédé de la Voile, a lui aussi reconnu Gahynn sur le Cosmo-Broadcast. En menant sa propre enquête parallèle, il a fini par localiser le repaire de la voleuse. Il va investir la base des Testamentaires alors que les Héros y sont déjà.

La concession C-Z-156 :

Situé à environ 15 kilomètres de l'agglomération de Rag-Gulch, cet **ensemble de mines souterraines et de cavernes naturelles** constitue un réseau très étendu. L'exploitation minière est terminée depuis plus de 30 ans et une végétation aride a repris ses droits, masquant en partie l'entrée du site. Toutefois, les larges traces du Dust-Scoffer de Gahynn permettent aisément de trouver l'ouverture sur la surface pentue d'une imposante crête rocheuse.

L'entrée a été creusée par de puissantes excavatrices. Elle est imposante, près de 20 mètres de large pour 15 mètres de haut, de quoi laisser l'accès à d'énormes engins. Une haute barricade de bois bloque l'accès, mais elle tombe en ruine et se faufiler à travers ne pose aucun problème. Par contre, **l'endroit est surveillé par plusieurs détecteurs** dissimulés aux alentours. Si les Héros approchent sans précautions et qu'ils ne remarquent pas les capteurs **[test d'Intellect ou de Psyché + Job connexe / difficulté élevée]**, l'alarme sera donnée et le comité d'accueil se tiendra prêt.

Le réseau souterrain se divise en deux grandes parties :

1. La première partie est la mine en elle-même, environ 4 kilomètres de tunnels qui partent tous du tronçon commun que constitue le tunnel principal d'entrée. Ce dernier est le plus large, entre 15 et 20 mètres, et s'enfonce sur environ 150 mètres dans la montagne. C'est là que Gahynn entrepose son massif Dust-Scoffer. On y trouve aussi les restes d'une excavatrice et les ruines de baraquements d'entreposage et d'habitation. Depuis le tunnel principal, une douzaine de conduits plus étroits grignotent la roche. Ils sont étroits et étayés par des charpentes métalliques rouillées. La plupart de ces veines s'enfoncent progressivement dans les profondeurs et sont irriguées par un rail magnétique qui jadis, devait accueillir des chariots. On trouve ici et là les vestiges du travail des mineurs : quelques vieux outils oxydés, un chariot éventré, un camp de repos laissé à l'abandon. Outre le transporteur de Gahynn, il n'y a pratiquement aucune trace d'activité récente.

2. La seconde partie est constituée d'un réseau de cavernes naturelles avec lequel les mineurs ont autrefois fait la jonction. Pour une bonne partie, il s'agit de boyaux humides et tout juste praticables, mais ils débouchent sur quelques grottes de bonne taille, notamment la caverne principale où repose la Voile d'Uklys. Cette grande salle de roche ocre est située à l'opposé de l'entrée de la mine et s'ouvre à l'arrière de la crête, sur une



vaste ouverture entièrement dissimulée par une gigantesque toile de camouflage. Cette caverne principale, outre la **Voile** qui repose en son centre, comprend un autel dressé sur une sorte de chaire de granit surélevé où est posée **une copie du Testament des Anciens de Mars**. Ici se réunissent les Testamentaires lors de rites réguliers ou à l'occasion d'entraînements collectifs.

La partie naturelle du réseau, celle où l'on garde la Voile, est habilement dissimulée. D'abord l'accès arrière, depuis la montagne, est caché par un camouflage, mais l'accès intérieur, qui lui se fait par une des anciennes veines d'extraction, est également invisible. Une fausse paroi laisse penser à un cul-de-sac, il faut avoir l'ouïe particulièrement fine (ou remarquer les traces de pas récentes) pour deviner qu'il s'agit en vérité d'une porte et qu'en activant un vieil aiguillage à proximité, on débloque le passage **[test d'Intellect + Job connexe / difficulté corsée]**.

Autres alternatives possibles

L'enquête des Héros autour de Rag-Gulch a attiré l'attention des Testamentaires. Ils se méfient et ont renforcé la sécurité sur la concession. **Gahynn et 6 membres de l'Ordre veillent désormais jour et nuit dans la mine**. Selon l'entrée que feront les Héros, voici les alternatives :

• Si leur arrivée n'a pas été remarquée, alors Gahynn et ses camarades sont réunis dans la caverne principale, regroupés autour de la Voile. Ils s'occupent comme ils peuvent ; grignotent, somnolent ou jouent aux cartes. Selon l'approche des Héros, ils vont soit se rendre, soit tenter de se défendre jusqu'à ce que les premières pertes les fassent renoncer.

• Si leur arrivée a été détectée, Gahynn organise rapidement le comité d'accueil. Il n'est pas question qu'elle permette aux Héros de découvrir les cavernes naturelles. Elle et les autres Testamentaires se postent au fond du tunnel principal de la mine, se dissimulant derrière des tas de gravats et la carcasse d'une antique excavatrice. Quand les Héros approchent, Gahynn leur intime l'ordre de s'immobiliser et de jeter leurs armes à terre. Ils ont clairement l'avantage tactique, à couvert et avec les aventuriers dans leurs viseurs.

Qu'il y ait échange de tirs ou pas, considérez que Gahynn n'est pas une tueuse dans l'âme. Elle a reconnu son compagnon d'aventure de jadis (ou ses compagnons) et culpabilise un peu du tour pendable qu'elle lui avait joué. Toutefois ses objectifs sont clairs : ne pas laisser la Voile échapper à l'Ordre. Elle veut que les Héros déguerpissent le temps que l'artefact puisse être transféré dans une autre cachette. Pour cela, elle attend les instructions du Grand Maître de l'Ordre. Cette partie de l'aventure ne doit donc pas se résumer à une fusillade ; Gahynn doit s'expliquer et laisser une porte de sortie aux Héros. De toute façon, les vrais ennuis arrivent...

Le piège se referme

Quand le Maître estime que le moment est venu, Brados et une douzaine de pirates investissent les lieux et commencent à faire le ménage. Brados a suivi les Héros de loin. Il a neutralisé les détecteurs (si ces derniers ne l'avaient pas déjà fait), et approche du théâtre des opérations très discrètement. Quand il lance l'attaque sur le groupe et sur les Testamentaires, ceux-ci se rallient aussitôt aux Héros. Considérez que les pirates ont un avantage

tactique : **[cf. Règle sur la surprise]** et le nombre. La partie va être serrée, car ils ne retiennent pas leurs coups. Cela va être également l'occasion pour Gahynn de disparaître, profitant que les Héros sont occupés à sauver leur peau.

Pour les Héros, il y a plusieurs cas de figure : le plus probable est qu'ils se replient sous la charge de Brados et fuient grâce à la Voile d'Uklys. Une autre option est qu'ils parviennent tout bonnement à mettre les pirates en déroute. Après tout, ils ont l'appui des Testamentaires. Ces derniers, en revanche, auront péri au combat, ou auront pris la fuite. La conclusion la plus vraisemblable de cette scène est que, quelle que soit la tournure qu'aient prise les événements, nos Héros sont en possession de la Voile d'Uklys, et, grâce à la Voile, ils vont pouvoir **découvrir la localisation de la Chambre Inviolable**.

PNJ - Acolyte / Allié / Coriace
GAHYNN

MA : 3
Jobs : Voleuse (3) • Missionnaire (2)
Pulp : 4
Points forts : Intellect • Réflexes • Armes énergétiques • Se cacher.
Santé : 1

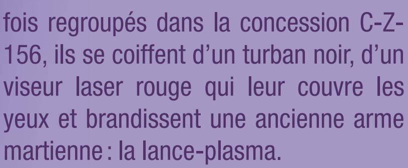
Description : Gahynn, est une jolie brune, coiffée d'un vieux stetson dont s'échappe une longue tresse et vêtue d'un short très saillant sur lequel repose une lourde ceinture de cuir bardée d'équipements divers. Elle a du caractère, on a vite fait de se retrouver avec le canon de son pistolaser sous le menton.
Elle porte le Sceau de Mars sur son ventre et cela depuis que son père, lui-même Testamentaire, le lui a apposé. Elle a été entraînée au combat avec d'autres Initiés, mais a aussi développé des techniques anciennes héritées de son monde natal qui ont fait d'elle une experte en dissimulation. Aujourd'hui, elle s'est fondue dans la rude société de Rag-Gulch, dévouée à sa mission de protection de la Voile. Elle nourrit quelques remords vis-à-vis des trahisons dont elle s'est rendue coupable par le passé, mais place son devoir envers le Testament au-dessus de tout. Elle est convaincue que les reliques martiennes entraîneront de terribles désastres si elles échappent à l'Ordre. En cela, elle est volontiers fanatique.



PNJ - Hommes de Main / Neutre
LES TESTAMENTAIRES

MA : 1
Jobs : Missionnaire (2)
Pulp : 2
Points forts : Lance-plasma • Dévotion
Santé : 1

Description : Ce sont des individus ordinaires, souvent des extra-terrestres, et rien ne permet de les distinguer quand ils se fondent parmi les gens de Rag-Gulch. Pourtant, ils sont entièrement dévoués et prêts à se battre pour Gahynn, qu'ils considèrent comme leur chef. Une



fois regroupés dans la concession C-Z-156, ils se coiffent d'un turban noir, d'un viseur laser rouge qui leur couvre les yeux et brandissent une ancienne arme martienne : la lance-plasma.

Lance-plasma : Une espèce de fusil énergétique pouvant être utilisé comme arme de mêlée. Leur viseur accroît le spectre et le champ visuel et accorde des bonus en tir.

- Bonus +1 au tir en attaque ciblée.
- Bonus +1 en mêlée.



PNJ - Acolyte / Adversaire / Coriace
BRADOS

MA : 2
Jobs : Pirate (3)
Vilenie : 4
Points forts : Psyché • Conduite véhicules terrestres • Armes balistiques • Gueule (commander).
Points faibles : Gueule (séduire)
Santé : 1

Description : Brados est, ou a été humain. La première fois que Gahynn et son associé de l'époque l'ont croisé, il avait déjà ce teint grisâtre et ce regard bileux aux paupières affaissées. À l'époque, il était le lieutenant d'un pirate nommé Tantalos, qui avait la responsabilité de gérer la Chambre Inviolable. Parmi ses fonctions, Brados était chargé de ravitailler la forteresse secrète grâce à la Voile d'Uklys. Quand cette dernière lui a été dérobée, il a été sévèrement puni. Aujourd'hui, la moitié de son visage est remplacé par une prothèse d'acier, témoignage de son échec. Un seul œil accusateur lance des éclairs de colère. Maintenant, Brados œuvre comme simple transporteur pour la Guilde. Justement, il convoyait un chargement d'armes non loin quand il a identifié Gahynn dans ce reportage. Il donnera tout pour récupérer la Voile, c'est sa chance d'être à nouveau respecté !

ARTÉFACT DE SUPER-SCIENCE
LA VOILE D'UKLYS

La Voile est un artefact légendaire cité dans le Testament des Anciens de Mars comme étant : *« Celle qui, pour le marin intrépide, ouvre la voie périlleuse vers la Chambre Inviolable, là où tous les rêves éclosent, l'objet de toutes les convoitises ».*

Elle a anciennement été retrouvée, mais est restée depuis inutilisée, jusqu'à ce que la Guilde des Pirates de l'Espace, représentée par le Capitaine Tantalos, mette la main dessus. Tantalos a su l'exploiter et a trouvé la Chambre Inviolable. Jusqu'à ce que, par le biais de Gahynn, l'Orde des Testamentaires s'en empare.

La Voile est un vaisseau spatial aux propriétés surprenantes. Long d'une trentaine de mètres, il est profilé et composé d'un alliage lui donnant des reflets de quartz. Une vaste couronne de cristal l'enserre, qui scintille de lumière quand l'engin prend son envol. La Voile a

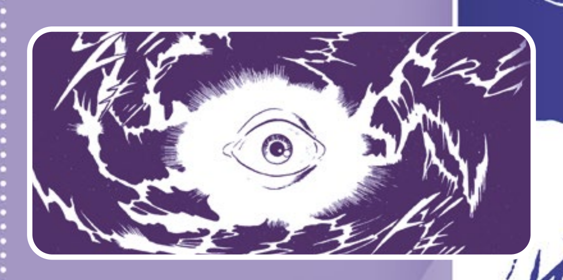
d'étranges fonctionnalités, la première étant qu'**elle se pilote par la force de la Psyché**. Une présence mystérieuse s'impose à celui qui en prend les commandes. Le navire peut communiquer avec son capitaine, dans une forme de langage étrange. La seconde particularité est que **l'engin s'accommode de nombreux types de carburants** et se montre très économe. Cette capacité est certainement liée à l'**Effet de Champ** qui constitue son principal atout, et **qui lui permet de s'affranchir de toute force gravitationnelle**. Cela lui donne d'importants bonus en vol orbital et atmosphérique **[Vitesse +6, Maniabilité +4]** et lui permet de réaliser des manœuvres impossibles, comme de frôler des astres hyperdenses (comme des soleils) ou même d'entrer dans des Trous noirs.

Option pour la Voile d'Uklys : si jamais les Héros disposent déjà d'un vaisseau (obtenu lors d'une précédente aventure), ils ne voudront certainement pas s'en séparer. Faites alors de la Voile un équipement plutôt qu'un navire à part entière. Elle se présente dans ce cas comme un énorme cerclage de cristal, issue d'une technologie inconnue. L'esprit de la Voile se manifeste à l'intérieur de ce gigantesque anneau et il s'adaptera parfaitement autour d'un vaisseau standard, se connectant automatiquement à son interface. Le vaisseau des Héros bénéficiera des avantages cités plus haut : Amélioration de la Vitesse et de la Structure grâce à l'Effet de Champ, abolition de la gravité, Maniabilité améliorée.

- Vitesse : +6
- Maniabilité : +4
- Structure : +4 (se manifeste par un champ de force invisible).

Acte 2
LA CHAMBRE INVIOLABLE

*Nos Héros ont mis la main sur la Voile d'Uklys. À l'intérieur de la mémoire de l'engin sont cryptées les coordonnées de la Chambre Inviolable. Mais ces coordonnées paraissent invraisemblables, car elles pointent l'**Œil de la Galaxie**, l'un des plus terribles Trous noirs de l'Univers Zéro. La Guilde des Pirates aurait-elle caché ses trésors au cœur d'un tel monstre stellaire ?*



1. DANS LA PUPILLE DE L'UNIVERS

Les Héros se familiarisent avec la Voile et l'étrange conscience qui l'habite (il faut réussir au moins un **[test de Psyché par défaut / difficulté moyenne]** pour entrer en contact avec elle. La communication est de nature télépathique. La Voile s'exprime souvent au travers des écrans, mais elle emploie alors le vieil alphabet martien **[test d'Intellect + Job connexe]**. En tout cas, il n'est pas difficile de faire voler l'engin et de profiter de ses performances anti-gravitiques.
La priorité des Héros est d'accord de prendre de la distance avant que la Guilde des Pirates ne s'organise. Ce qui pourrait être rapide, surtout si Brados a



survécu. Hormis les pirates, nul doute que les Testamentaires ne vont pas non plus renoncer, mais ils ont bien moins de ressources que la Guilde et leur réaction sera moins prompte.

Une fois lancés dans l'espace, les Héros vont se poser la question de la localisation de la Chambre Inviolable. Évidemment, ils ont peut-être entendu les théories apocalyptiques de Gahynn lors de l'Acte précédent et nourrir quelques inquiétudes. D'un autre côté, il est évident que Brados, qui est censé avoir déjà pénétré dans la Chambre Inviolable du temps où il pilotait la Voile, espère bien pouvoir y retourner ! Le fait que la Guilde tienne tant à récupérer cet artefact accrédite fortement les rumeurs prétendant qu'elle y a entreposé des trésors. Il serait donc étonnant que les Héros renoncent au pactole. Même s'ils ne sont pas motivés par la cupidité, peut-être ont-ils quelques causes à défendre qui auraient besoin d'un solide financement.

Les coordonnées de la Chambre sont quelque part dans la mémoire de la Voile, les exhumer va demander un **[test de Psyché + Job connexe / difficulté élevée]**. Celles-ci vont apparaître sur un écran, sous la forme de symboles martiens. Seul un personnage érudit, ayant également des bases d'astrogation (Pilote, Astromécanicien ou Scientifique par exemple), pourra interpréter le résultat et **découvrir que la Chambre Inviolable serait l'épicentre d'un énorme Trou noir, nommé l'Œil de la Galaxie**. La conscience de la Voile rayonne de confiance ; elle peut montrer comment, grâce au formidable Effet de Champ, Brados a pu pénétrer au cœur de l'astre hyperdense sans se voir aussitôt désintégrer par sa masse démultipliée.

Approcher l'Oeil de la Galaxie

Si les Héros planifient correctement leur route, ils arriveront près du Trou noir dans les trois jours.

Nul vaisseau ne les croise dans le secteur. On ne capte aucune émission sur les bandes fréquences, sur plusieurs années-lumière de distance. Le monstre stellaire nettoie déjà tout, plus de communication. Alors qu'il reste encore une demi-journée de voyage supraluminique, la vision de cette béance absolue dans l'espace est terrifiante. Un **[test de Gueule/ Sex-appeal par défaut / difficulté moyenne]** est nécessaire pour ne pas être gagné de craintes irrationnelles **[État Effrayé pour 1d6 heures]**. Le Trou noir semble dévorer la réalité derrière les hublots ; une titanesque gueule circulaire d'une noirceur totale autour de laquelle s'enroulent les lumières d'étoiles condamnées et de mondes qui se dématérialisent. Tout cela forme une infernale couronne de flammes glaciales et tournoyantes.

Plus la Voile approche et plus le spectacle intimide. L'Effet de Champ va progressivement monter en puissance, compensant l'attraction croissante à l'extérieur. Bientôt, les capteurs deviennent fous, les indications qu'ils rapportent n'ont plus aucun sens. Les astres s'allongent, se dédoublent, les notions d'espace et bientôt de temps perdent toute cohérence là dehors. Pourtant, la Voile garde un mystérieux cap, droit devant.

Négocier l'entrée dans le champ d'attraction du Trou noir ne sera pas de tout repos, même avec la Voile d'Uklys.



Il faut que le pilote dose la montée en puissance de l'Effet de Champ. Cela nécessite 3 tests de pilotage **[tests de Réflexes + Job connexe / difficulté facile]** dont l'enjeu est crucial : Si un test est raté, la voracité du Trou noir se fait brusquement sentir ; les Héros voient leur poids démultiplié, l'énergie, la lumière et la chaleur semblent aspirées à travers les cloisons, même le temps paraît ralentir. Il faut aussitôt réussir un autre **[test + Job connexe / difficulté moyenne, avec un malus au Delta de -2 si Complication ou -6 si Catastrophe survenue lors du précédent test]**, ou voir le navire broyé en une fraction de seconde, jusqu'à n'être plus qu'une infime particule… de plusieurs tonnes. Une fois les 3 tests réussis, il est possible d'amarrer la Voile à la Chambre Inviolable, au centre du maelström. Mais pendant que le pilote gère cette manœuvre, les aventuriers auront un autre gros souci à régler.

Gahynn, l'inattendu passager

Lors de la Scène 2 de l'Acte 1, au moment où les pirates ont attaqué la concession C-Z-156, Gahynn a utilisé ses talents de dissimulation et a disparu (par exemple après avoir essuyé un tir la projetant). Elle joue alors le tout pour le tout et pénètre dans la Voile d'Uklys. Elle connaît le vaisseau comme sa poche et se dissimule dans un compartiment secret, à l'intérieur d'une cloison (si la Voile est un équipement du vaisseau des Héros, alors elle s'est cachée dans la mine et s'est introduite dans leur vaisseau quand ils sont venus avec pour installer la ceinture de cristal).

Gahynn ne va pas se montrer du voyage. Elle se repose et attend de récupérer de ses blessures. Lors des deux premières journées, les Héros auront tout de



même quelques indices de sa présence. Premièrement, la pharmacie a été visitée et il manque le kit de premiers soins.
Si l'on est observateur, on peut même remarquer qu'il y a un peu de sang sur un rebord de l'armoire, mais cette trace peut être ancienne. Un Héros vigilant peut aussi remarquer que des rations manquent. Quelqu'un mangerait plus que sa part ? Il serait amusant d'installer un climat de suspicion en orientant les soupçons vers un Héros notoirement gourmand (ne sont-ce pas ses barres chocolatées préférées qui ont disparu ?).
Le second jour, le pilote ou un autre Héros ayant un Job connexe peut remarquer qu'un message a été envoyé du navire, sur une fréquence intersidérale. Ce message est rédigé en martien, ce sont les coordonnées de l'Œil de la Galaxie. Si on interroge la conscience de la Voile, elle leur dira que le message a été émis par l'équipage. Elle ne fait aucune distinction entre les gens à bord, elle peut juste leur apprendre le nombre de passagers : eux (les Héros), plus un (Gahynn).

Gahynn est très habile pour se cacher, cela ne veut pas dire que les Héros ne vont pas la trouver. Il serait évidemment plus dramatique qu'ils ne la découvrent qu'au moment où ils entrent dans la traction de l'Œil, mais s'ils sont malins et chanceux, ils vont lui mettre la main dessus avant.

Gahynn est armée et, *a priori*, elle s'est soignée. Elle va menacer les Héros du canon de son pistolaser et promet d'ouvrir le feu sur l'ordinateur de bord si l'on ne lui obéit pas. Elle veut les contraindre à faire demi-tour sur-le-champ et à attendre les Testamentaires. Elle montre le Trou noir béant, répétant que *« ces territoires ne sont pas pour les simples mortels »*, que *« c'est une hérésie de vouloir marcher dans les pas des Anciens de Mars ! »*. Elle est hermétique à tout argument. Les Héros vont devoir la jouer fine, car voyant qu'on ne lui obéit pas ou que l'on essaie de la tromper, elle ne va pas hésiter à tirer sur la console de commande du poste de pilotage, obligeant le Pilote à quelques manœuvres périlleuses **[tests + Job connexe / difficulté 4]**, voir terriblement critiques **[difficulté 6]** si la Voile est déjà dans l'orbite du Trou noir.

Gahynn, a un sale caractère. Elle doit hérisser les poils des Héros. Pour autant, gardez à l'esprit qu'elle n'est pas fondamentalement mauvaise, juste légèrement fanatisée. La maîtriser va demander de la ressource.

NOTE :

Option « jeu en campagne »

Si vous voulez prendre votre temps pour jouer cette histoire, vous pouvez intercaler une petite aventure (**Romance Virale Z** par exemple) entre le premier Acte et le second. On peut imaginer que la Voile ne livre pas les coordonnées si facilement ou qu'en tout cas les Héros ne sont pas en mesure d'interpréter ce charabia martien, les obligeant à consulter un savant comme le **Professeur Topolo**, ou un étudiant d'**Utopia More**. On peut alors penser que les Testamentaires vont retrouver leur trace plus aisément, sans parler de la Guilde. Par contre, dans cette optique, Gahynn n'est plus dissimulée dans le vaisseau, mais a rejoint les Testamentaires.

2. LES PRISONNIERS DE LA CHAMBRE

La Voile s'amarre d'elle-même à la Chambre Inviolable malgré le peu de fiabilité des informations livrées par les senseurs. Les perturbations générées par le Trou noir altèrent complètement la perception qu'on peut avoir de la Chambre ; au travers des hublots, on entrevoit une sorte de disque de métal sombre, une forteresse circulaire, hérissée de tours décharnées, comme des épines. Autour de ce disque dont la forme peine à se stabiliser sous la pression de l'Œil, deux anneaux de cristal perpendiculaires tournoient, auréolant le tout d'une lueur vaporeuse.
Une fois l'amarrage terminé, un sas s'ouvre sur les couloirs obscurs de la Chambre. Les Héros n'ont pas d'autre choix que de s'engager dans ce labyrinthe s'ils souhaitent parvenir dans la salle des coffres en son centre.

Explorer la Chambre Inviolable

La bâtisse est suspendue dans l'espace et le temps. Elle ne peut exister en ce lieu que grâce à un Effet de Champ, comparable à celui de la Voile d'Uklys, produit par deux anneaux de cristal issus de la technologie martienne. Une grande part de la structure de la Chambre est dédiée au maintien de l'Effet de Champ. Le reste, ce sont surtout des coursives, étroites et peu éclairées, tapissées d'un métal noir et rugueux où les Anciens de Mars ont jadis gravé des faciès grimaçants, évoquant des dieux oubliés et manifestement en colère. Ce réseau de coursives constitue un véritable labyrinthe concentrique, dans lequel l'orientation n'ira pas de soi. En dehors d'interminables couloirs, on trouve peu d'endroits notables : quelques petites salles sans réelles vocations, des lieux qui ne semblent pas conçus pour être habitables. Pourtant, l'air y est respirable et l'on y trouve par endroits des traces de vie.

Car **la Chambre est habitée** comme les Héros vont le constater. D'abord, ils vont découvrir des objets laissés par les habitants : un recycleur d'eau usager en service par exemple, un couchage aménagé avec des draps malodorants, des caisses pleines de conserves, des détritus et des immondices éparpillés partout, certains tout à fait récents. Puis, ils vont trouver des cadavres, de très vieux cadavres réduits à l'état de squelettes. Il s'agit des restes des pirates qui ont été abandonnés en ce lieu quand la Voile d'Uklys a été dérobée. Mais ce ne sont pas les dix années sans ravitaillement qui les a tués, c'est leur chef **Tantalos** qui les a assassinés, conscients que les provisions risquaient de manquer si son Lieutenant Brados ne revenait pas.

Tantalos voit la fin de son supplice

Lorsqu'il envoya son second Brados pour une mission de ravitaillement avec la Voile, Tantalos ne se doutait pas qu'il ne le reverrait pas de si tôt et qu'il resterait bloqué dans l'endroit le plus inaccessible des Sept Galaxies. Au fil des années de captivité, il est devenu fou et a dû abattre ses fidèles pirates, ainsi que leurs doubles-miroir (voir la Scène 3). Aujourd'hui il erre seul dans ces longs couloirs, avec ses chiens-robots, se parlant à lui-même, entendant des voix venues de « l'autre côté ».

Mais quand les Héros vont débarquer, avec la Voile d'Uklys, il ne va pas en croire





ses yeux. Il va d'abord les observer de loin, puis fomenter un stratagème pour leur subtiliser la Voile et partir avec. Son plan est simple, il va leur envoyer l'un de ces robots en émissaire, celui-ci proposant très pacifiquement d'accompagner de les jusqu'à la salle des coffres. Puis une fois que le groupe se sera bien engagé dans le dédale de la Chambre, il va s'attaquer à la Voile, en forçant l'entrée.
Les Héros peuvent réagir de différentes façons face au **Mollossodrone** qui vient à leur rencontre, mais celui-ci se contentera de leur souhaiter la bienvenue et de leur proposer de les accompagner jusqu'à la salle aux trésors. Ils ne pourront rien en tirer de plus. Pendant ce temps, Tantalos s'attaque à la Voile.

• Si quelqu'un est resté surveiller le vaisseau, il peut donner l'alarme, mais aura fort à faire contre le pirate (cela peut être Gahynn d'ailleurs, si elle est restée sur le navire).

• S'il n'y a personne, on peut imaginer que la conscience de la Voile émet une sorte d'appel télépathique à son pilote. En tout cas, il faut environ 5 minutes à Tantalos pour forcer le sas de la Voile, et le verrouiller de nouveau derrière lui. Les Héros, eux, vont devoir réussir des tests d'orientation **[tests d'Intellect + Job connexe / difficulté 3]** s'ils n'ont pris aucune précaution pour se repérer) pour retrouver le chemin jusqu'au vaisseau et également un test de course pour tenter d'arriver avant que Tantalos ne condamne l'accès à la Voile **[test de Réflexes par défaut /difficulté 0; la QR détermine combien de tours il reste à Tantalos pour refermer l'accès avant que le Héros n'arrive sur place: QR Normale: 1 tour, QR Héroïque: 2 et QR Légendaire: 3 tours].** Si les Héros échouent à ces tests, non seulement ils risquent d'arriver face à un sas fermé, mais ils pourraient aussi se retrouver face à un corridor condamné, la Voile s'étant détachée. Ils seraient alors piégés.

• Si les Héros parviennent à retrouver rapidement leur appareil, alors ils sont confrontés à Tantalos et ses trois robots. Celui-ci n'a rien à perdre, il se battra, profitant de leur éventuelle hésitation à tirer à l'intérieur du vaisseau (il y a un risque réel d'endommager l'appareil). Il cherche d'ailleurs à s'appuyer sur cette réticence pour obliger ses Adversaires à le combattre à la **Bagarre**, là où lui et ses chiens sont clairement avantagés.

PNJ - Grand Vilain
LE CAPITAINE TANTALOS

MA: 5
Jobs: Pirate (3)
Vilenie: 8
Points forts: Punch • Bagarre • Armes balistiques • Se repérer et se cacher dans la Chambre Inviolable • Technologie.
Points faibles: Psyché
Santé: 3

Description: Il y a dix ans, Tantalos était un pirate que l'on craignait, même au sein de la Guilde. Ses faits d'armes laissaient peu de témoins vivants et on ne se risquait pas à l'affronter face à face, car il avait la réputation d'être un combattant d'exception. Mais sous ses airs de brute, il cultivait une loyauté sans faille à la Guilde. Quand il a mis la main sur la Voile d'Uklys, il a été le premier à rallier la Chambre Inviolable et en a fait un atout capital pour l'organisation dont les places fortes sont toujours dans le collimateur des concurrents ou de la Police intersidérale. Mais au bout d'une décennie, piégé au

milieu de nulle part, Tantalos a été oublié par ses confrères. Des années de solitude l'ont transformé en une parodie de lui-même.

Tantalos n'est pas humain. Il est grand comme deux hommes et ses bras puissants pourraient ceinturer un cheval. Il se promène voûté dans les couloirs de la Chambre, sa longue tignasse hirsute dévoilant les restes miteux d'un uniforme de la Marine Spatiale. Une forte pilosité verdâtre mange son visage bestial. Quand il retrousse ses lèvres sur ses crocs, le grondement qui s'en échappe effraye même ses chiens-robots.



***PNJ* - Acolyte / Adversaire / Coriace**
***LES MOLLOSSODRONES** (X3)*

MA : 4
Jobs : Robotueur (3)
Vilenie : 4
Points forts : Punch • Réflexes • Bagarre • Flairer une proie.
Points faibles :
Santé : 2
Crocs : Dégâts +1

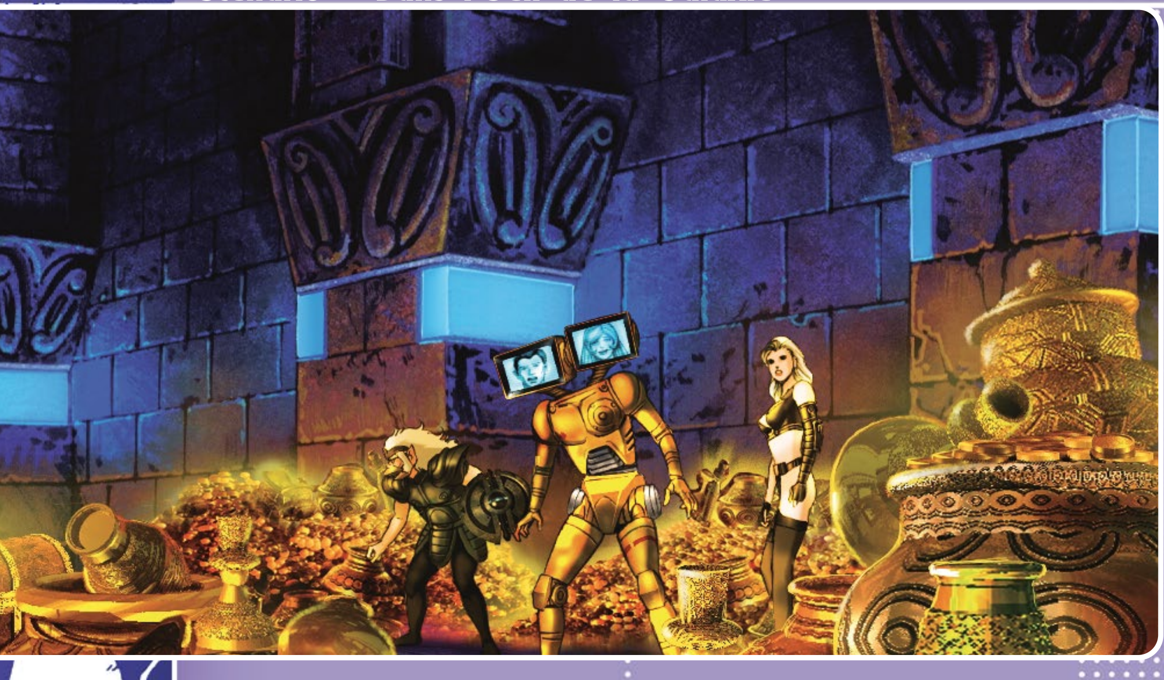
Description : Tantalos est accompagné de trois chiens-robots. Les seuls compagnons qu'il n'a pas eu besoin de sacrifier puisqu'ils ne mangent pas. Ce sont des **robots de combat**, mesurant 1m60 au garrot, ressemblant à de terrifiants dogues aux mâchoires d'acier et aux yeux rouges. Les Mollossodrones sont aussi intelligents que la plupart des robots, ils peuvent même parler, mais ce n'est pas leur fonction principale...
Leurs crocs sont des armes redoutables. Ils sont également équipés de senseurs auditifs, visuels et olfactifs très pointus.



3. LE MONDE-MIROIR

Ayant déjoué les plans de Tantalos (du moins on leur souhaite), les Héros finissent par découvrir l'accès au cœur de la forteresse. Les couloirs convergeant finalement vers la salle centrale qui forme le pivot de la construction. Quelques marches descendent jusqu'à la haute porte de métal anthracite donnant sur la salle des coffres. Un squelette poussiéreux gît sur le seuil, désarticulé.

La salle du trésor est libre d'accès. La porte est lourde, mais n'est pas verrouillée. Les personnages pénètrent dans une vaste salle ronde, bâtie sous un dôme cristallin qui dévoile l'abîme, là dehors. Autour d'eux, des coffres regorgent d'or, d'objets variés ; armes, bijoux, reliques, œuvres d'art ; des trésors dont l'inventaire nécessiterait plusieurs jours.



Le Maître doit bien réfléchir. Que va-t-il proposer à son groupe ? De les rendre riches ? De leur donner quelques Accessoires technologiques ? Un trésor peut être en lui-même une source d'aventures. Il serait dommage de simplement remplir les poches des Héros. Les ressources sur lesquelles ils vont mettre la main peuvent nécessiter les connaissances d'experts, peuvent être maudites ou convoitées par d'autres, elles peuvent nécessiter de trouver un acquéreur bien spécifique (et dangereux) et représentent par conséquent autant de pistes pour d'autres quêtes. Prenez le temps de vous demander ce que pourraient être les aventures de Héros qui viennent de mettre la main sur un trésor. Quoi qu'il en soit, la suite des événements ne leur laissera pas le loisir de tout emporter ; il leur faudra faire un choix.

Le véritable joyau qu'abrite cette salle va attirer irrésistiblement leurs regards. Au centre de la pièce, se dresse un disque de lumière, d'un diamètre d'environ trois mètres, scintillant et ondulant sous un souffle venu de l'intérieur. La fascination exercée par ce cercle va happer l'attention des Héros. Il leur apparaît évident qu'il s'agit d'une ouverture vers ailleurs, une **porte-miroir** qui semble les appeler dans leur esprit. Ils s'en approchent doucement, et cela, indépendamment de leur volonté : des **[tests de Gueule ou Psyché par défaut /difficulté 3]** réussis permettent d'y résister en gardant ses distances **[ou subir l'État Charmé pour 1d6 tours]**. Au cœur même de cette brèche, les Héros perçoivent une salle strictement identique. Ils devinent un monde jumeau et progressivement, des visions de ce monde leur parviennent : comme dans un rêve, des flashs de leur propre histoire. Ils vont être les témoins de la vie de leurs doubles, là, de l'autre côté.

NOTE :
Le Monde-Miroir

Cette scène n'est pas facile à mettre en place, mais elle est l'occasion de donner de la profondeur aux Héros en développant leurs histoires personnelles au travers de celui de leurs doubles qui vivent de l'autre côté du Trou noir. Grâce à la porte et à la connexion qui se crée avec elle, ils sont témoins d'une partie de la vie alternative qu'ils auraient pu avoir s'ils avaient existé du côté pile plutôt que du côté face de l'Œil. Cette communion avec leurs doubles-miroir ne va durer qu'un instant fugace, mais ils assistent à quelques moments clefs de ces existences parallèles. Ils réalisent aussi que ces extraits sont tronqués. Il n'y a pas d'exacte symétrie entre leurs vies et celles de leurs jumeaux, car dans cet autre monde, les choses ont pris un tour plus sinistre. Considérez que le **Monde-Miroir** est une version plus négative du monde qu'ils connaissent.

En tant que Maître, prenez le temps (en préparant la partie à l'avance) de jeter sur le papier quelques idées d'événements clefs de la vie des Héros : ceux que les joueurs ont inventés pour créer la mythologie de leurs personnages et n'hésitez pas à en imaginer d'autres, sur leur jeunesse, leurs proches, leurs mentors, les grandes décisions qu'ils ont dû prendre et les évènements qui ont façonné leur existence. Une fois que vous avez noté un ou deux faits par Héros, pervertissez-les, injectez-y du tragique et du malheur : des choix malheureux, la malchance plutôt qu'une opportunité, des pertes brutales, des séparations cruelles au lieu des belles histoires, des trahisons remplaçant les belles amitiés, des rêves brisés, des projets avortés, des humiliations plutôt que des distinctions.

Exemples :

- Si le Héros a des amis fidèles, alors son double-miroir les aura trahis.
- Si le Héros a été honoré par le passé, alors son double aura été calomnié.
- Si le Héros a une Némésis, alors son double aura dû s'abaisser à le servir.

Toutes ces scènes doivent amener les joueurs à considérer l'histoire de leurs personnages sous un autre angle et doivent illustrer ce qui fait d'eux des Héros, alors que les doubles-miroir n'en sont que des reflets corrompus.

Au terme de ces visions, les Héros voient ces fameux doubles-miroir s'arrimer à la Chambre Inviolable grâce à une Voile d'Uklys, en tout point semblable. Le groupe qu'ils forment est quasiment identique au leur. Mais pour eux, comme cela semble être la règle dans cet univers alternatif, les choses se passent mal. Alors que les doubles explorent les couloirs sombres, une version de Tantalos s'empare de la Voile. Plus chanceux que le Tantalos du monde des Héros, il réussit à s'emparer du vaisseau et abandonne les aventuriers fous de rage et piégés à jamais.

Ensuite, les visions s'estompent. L'emprise de la porte semble s'atténuer alors que des silhouettes se dessinent de l'autre côté… et franchissent le halo de lumière pour s'incarner devant les Héros, comme un étrange reflet déformé.



Les personnages font alors face à leurs répliques. Ces derniers semblent tout aussi interloqués. Eux viennent également de vivre la symbiose avec la porte, accompagnée de visions ; ils ressentent une étrange familiarité avec leurs doubles. Toutefois, s'ils ne se montrent pas hostiles, les enjeux vont bientôt rompre le *statu quo*.

Le miroir se fissure

Brusquement, un craquement lugubre se fait entendre. Une vilaine fissure lézarde le sol de l'immense salle. Les doubles sont aussi surpris que les « originaux ». Ils essaient de comprendre, n'hésitent pas à entrer en contact avec les Héros, tout en manifestant une certaine méfiance. Les signes de délabrement vont s'intensifier progressivement. Grincements, chute de température dans un premier temps, puis rapidement, les phénomènes vont s'aggraver : des fissures vont se multiplier partout dans la forteresse, des phénomènes électromagnétiques, des altérations de la gravité, des secousses. À ce rythme, la Chambre Inviolable ne va pas tenir longtemps.

Bientôt une présence se manifeste sous la forme d'une grande bouche pulpeuse, entièrement holographique. Cette bouche se fait appeler « **Gardienne** », c'est **une Intelligence artificielle élaborée par les Anciens de Mars**. Elle annonce que la Chambre va être engloutie par le Trou noir. Si on la questionne sur le pourquoi, elle explique *« qu'il y a un déséquilibre entre les deux univers, deux versions d'un même être ne peuvent exister du même côté. L'Œil va croître, jusqu'à ce qu'il parvienne à résorber cette aberration ».*

Les doubles sont sous le choc, mais pour eux, la situation est évidente. Point de retour en arrière possible, car il n'y a plus de Voile d'Uklys de leur côté. Ils sont arrivés à la conclusion que s'ils ne peuvent coexister dans cet univers avec les Héros, alors ce sera à ces derniers de s'effacer.

Cette situation est apocalyptique et terriblement dangereuse : les doubles-miroir sont aussi intelligents que les Héros, mais aussi plus cyniques et plus fourbes. Ils n'ont donc rien à perdre, ils veulent détruire leurs jumeaux et récupérer la Voile. Ils ont les mêmes Attributs que les Héros, les mêmes stratégies et frapperont en traître. En parallèle, la gravité exponentielle de l'Œil va briser la Chambre. Les dégâts sont de toute façon irréversibles. Même si l'équilibre est rétabli (et qu'il n'y a plus de binôme du même côté de la porte), les dommages structuraux condamnent de toute manière la forteresse à très court terme.

PNJ - Acolyte / Adversaire
DOUBLES-MIROIR

Il vous suffit de « copier/coller » les Héros pour créer leurs doubles. Demandez-leur avant de jouer le scénario pour vous tenir prêt au moment de cette Scène et ne pas briser le rythme. Sur le plan de l'apparence, vous pouvez apporter quelques légères modifications : des yeux plus cernés, une cicatrice en plus, des cheveux plus sombres ou un teint plus pâle.





CLIFFHANGERS !

Le départ de la Forteresse va se jouer de peu. Le pilote de la Voile a fort à faire pour se soustraire à la colère de l'Œil. Les trésors pèsent sur le navire et il serait dommage de finir dévoré par un Trou noir à cause de sa propre voracité.

De la même façon, posez-vous la question de ce que vous voulez faire de la Voile. Si vous ne souhaitez pas doter vos Héros d'un tel artefact, il est tout à fait possible qu'elle ne survive pas à la sortie du géant cosmique ou qu'elle soit définitivement endommagée.

On peut aussi imaginer, qu'à la dérive dans l'espace, ils soient secourus par un vaisseau des Testamentaires, de la Guilde, ou qu'à nouveau Gahynn se cache dans le vaisseau pour quitter la Chambre. À moins que ce ne soit pas exactement Gahynn, mais son double…

Accessoires





ARMES DE TIR

Dans l'Univers Zéro, il existe différentes catégories d'armes de tir. On note ainsi les Ray-gun, les lasers, les armes à feu conventionnelles, les blasters et les désintégrateurs. Seulement, même si ces armes ont un design proche, elles se différencient à bien des égards.



- **La portée** indiquée est la portée utile de l'arme. Tirer au-delà implique un malus de -6, -3 seulement avec un Accessoire de visée.
- **Recharger** une arme coûte 1 action, sauf indication contraire.

RAY-GUNS

Le Ray-gun est une des rares armes à émettre des micro-ondes. Ainsi, même si la cible est touchée par le tir en question, on n'aperçoit celui-ci à aucun moment. Le seul effet visible provoque le bris du matériau. Utilisé par les soldats de la Légion, le Ray-gun est une arme discrète, efficace, mais très coûteuse.

Ray-gun Protector

Le Ray-gun protector est une arme de poing assez rare qui semble n'être utilisé que par la Légion Étrangère de l'Espace et quelques assassins.

- **Coût** : 7 DSP + 9 XP
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : 10 coups.
- **Portée utile** : Proche.
- **Bonus spécial** :
  ***Tir silencieux** : Un malus de -2 est appliqué à la défense de la cible.*

Complications suggérées :
(6) Sensible aux perturbations électro-magnétiques, l'arme ne tire pas ce tour-ci.
(66) L'arme entre en surtension et inflige une décharge électrique au porteur qui provoque l'État Sonné pour 1d3 tours.

LASERS

Le laser émet un faisceau lumineux de particules. Le tir effectué demeure ainsi visible de la sortie du canon jusqu'à la cible. Plus bruyant qu'un Ray-gun, le tir de laser grille l'ozone environnant, produisant un son caractéristique. Moins onéreux qu'un Ray-gun, le laser reste un des types d'armes les plus répandus.

Fusil laser

Le fusil laser est principalement utilisé par les troupes d'élite de la Guilde. Muni d'un viseur, ce fusil laser s'emploie également comme arme d'assaut.

- **Coût** : 1 DSP + 3 XP
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : 15 coups.
- **Portée utile** : Éloignée.

Complications suggérées :
(6) La batterie surchauffe, l'arme est inutilisable pour 1d3 tours.
(66) Le viseur est endommagé, les prochains tirs subiront un malus au Delta de 1.



Fusil laser d'assaut
Cette arme est principalement utilisée par les troupes armées, telles que les Pirates de la Guilde ou l'escadron de sécurité de Talag. Muni d'un laserscope, ce fusil mitrailleur peut tirer des rafales de 3 coups. Son aspect peut varier grandement selon les planètes où il est fabriqué.
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : 15 coups.
- **Portée utile**: Éloignée.
- **Coût** : 2 DSP + 3 XP
- **Bonus spéciaux :**
  ***Mode coup par coup** : bonus de +1 en attaque ciblée.*
  ***Mode rafale** : bonus de +1 contre les cibles adoptant l'attaque acrobatique.*

Complications suggérées :
(6) La batterie surchauffe, l'arme est inutilisable pour 1d3 tours.
(66) Le laserscope est endommagé. Les bonus spéciaux ne sont plus applicables.

Pistolet Rafale
Le pistolet Rafale est un pistolaser muni d'une bague magnétique qui permet à son porteur de dégainer à la vitesse de l'éclair. Cette bague, activable par un simple mouvement des doigts, en fait l'arme ultime dans les duels. Le pistolet Rafale est le seul à posséder ce dispositif astucieux. Coup par coup ou rafale de 3.
- **Coût** : 3 DSP + 12 XP
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : 21 coups.
- **Portée utile** : Proche.
- **Bonus spéciaux** :
  ***Dégainer rapidement** : Réflexes +2 pour dégainer durant l'ordre d'initiative.*
  ***Mode rafale** : bonus de +1 contre les cibles adoptant l'attaque acrobatique.*

Complications suggérées :
(6) La bague magnétique est défectueuse, l'arme tombe aux pieds du tireur.**(66)** La batterie surchauffe, l'arme est inutilisable pour 1d6 tours.

Pistolaser Scorpio
Équipant principalement les Chasseurs de Prime et les Mercenaires, le pistolaser Scorpio bénéficie d'un design proche des armes automatiques balistiques.
- **Coût** : 2 DSP + 5 XP
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : 10 coups.
- **Portée utile** : Proche.

Complications suggérées :
(6) Tir visible dans l'obscurité, le tireur est parfaitement localisé.
(66) La batterie surchauffe, l'arme est inutilisable pour 1d6 tours.





BLASTERS

Généralement létal, le blaster diffuse un faisceau d'énergie concentrée, donc visible, dont l'effet immédiat a pour rôle d'exploser la matière rencontrée. Très efficace face à des objets inanimés ou des androïdes, son effet est amoindri face à un être vivant. Assez lourds et imprécis, les blasters ne sont utilisés que sporadiquement.

Blaster lourd

Le blaster lourd est une arme qu'on ne croise qu'exceptionnellement. En possession de dangereux maffieux, ou de tueurs d'androïdes, le blaster lourd n'est véritablement utile que sur les planètes où résident des robots.

- **Coût** : 4 DSP + 7 XP
- **Dégâts** : +2 sur les androïdes et véhicules (+0 sur les êtres organiques).
- **Chargeur** : 10 coups.
- **Portée utile** : Proche.

Complications suggérées :
(6) Surchauffe, l'arme doit refroidir 1 tour pour être de nouveau utilisable.
(66) Surchauffe extrême, l'arme est HS et explose dans 1d3 tours (1 point de Dégâts dans une zone au Contact, 2 points de Fatigue dans une zone Proche).

Blaster Snowgorilla

Hormis la taille de son canon et sa portée, bien plus grande, le Blaster Snow possède un design assez proche du pistolet Rafale. C'est une arme terriblement efficace puisqu'elle peut tirer 9 tirs par seconde. Son rayon laser focalisé est aussi puissant que le canon d'une arme lourde énergétique (d'ou son appellation de blaster). On peut, en outre, le doter d'un laserscope, un viseur optique de grande précision. L'attaque ciblée demande 2 tours pour être effectuée.

- **Coût** : 5 DSP + 9 XP
- **Dégâts** : +3 sur les androïdes et véhicules (+0 sur les êtres organiques).
- **Chargeur** : 27 coups.
- **Portée utile** : À l'horizon.
- **Bonus spéciaux :**
  ***Mode coup par coup** : bonus de +2 en attaque ciblée.*
  ***Mode rafale de 3** : bonus de +2 contre les cibles adoptant l'attaque acrobatique.*
  ***Mode rafale de 9** : bonus de +3 contre les cibles adoptant l'attaque acrobatique.*

Complications suggérées :
(6) Surchauffe, l'arme doit refroidir 2 tours pour être de nouveau utilisable.
(66) Surchauffe extrême, l'arme est HS et explose dans 1d3 tours (3 points de Dégât dans une zone au Contact, 1 point dans une zone Proche).

DÉSINTÉGRATEURS

Prisé par certaines milices et assassins, le désintégrateur est l'arme la plus dangereuse qui soit. Son tir, bien que ne se différenciant aucunement d'un laser classique, a pour effet de transpercer la cible de part en part et de la carboniser instantanément. Le désintégrateur est l'arme prohibée par excellence. Son prix est exorbitant, car ce n'est pas une arme fabriquée en série, mais à l'unité.
On en compte une centaine d'exemplaires de par le cosmos.

Avertissement

Les désintégrateurs sont les plus meurtrières des armes qui soient. Bien que ne se différenciant aucunement d'un laser classique, leurs tirs peuvent transpercer une cible de part en part et la carboniser instantanément. Elles sont donc prohibées et leur prix est exorbitant, car on ne les fabrique qu'à l'unité. De fait, on en compte

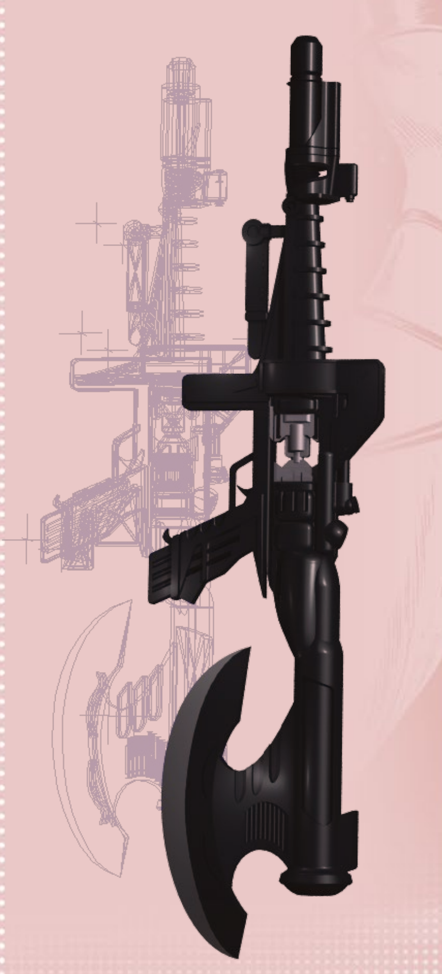
une centaine d'exemplaires de par le cosmos. En clair, **évitez de donner trop facilement cette arme à vos joueurs** ou faites-là détruire rapidement, car **elle risque de déstabiliser tout l'équilibre du jeu**. Les tirs de désintégrateur peuvent être déviés par deux paramètres, le degré de polarisation d'une atmosphère (comme sur Zaga ou Mars, par exemple) ainsi que par de grosses émissions de chaleur.
Un tir dans sa batterie (QR Légendaire sur une attaque de l'Adversaire) le fait exploser d'un seul coup.

Fusil Sniper à rayons désintégrateurs

Ce fusil, qui utilise des rayons thermiques, est l'arme ultime. Doté d'une batterie intégrée nommée Power Laser de 5 tirs, il peut désintégrer ses cibles sur le coup. Il possède aussi un laserscope et un pisteur optique (qui permet de régler des vecteurs horizontaux et verticaux pour être sûr de ne pas rater sa cible). La chaleur du tir projeté peut varier de 10 000° (Dégâts +1 pour 5 tirs) à 50 000° (Dégâts +5 pour 1 seul tir), ce qui permet de faire fondre de la roche ou même une petite montagne. Ce fusil possède une efficacité totale jusqu'À l'horizon. C'est l'arme de Jane Royal.

- **Coût** : 50 DSP + 15 XP
- **Dégâts** : +2 à +5 points de Dégât.
- **Chargeur** : 1 à 5 coups.
- **Portée utile** : À l'horizon.
- **Bonus spéciaux :**
  Acquisition de cible *: Attaque ciblée uniquement, avec un bonus au Delta de +2. Les autres attaques se font avec un malus au Delta de -4.*
  Impact puissant *: Ignore jusqu'à 3 points de Protection.*
  Super-charge *: Possibilité de super-charger un tir pour augmenter les Dégâts au rythme de +1 point de Dégâts par tour de charge en visant la cible. Chaque tour de charge consomme 1 coup. Il faudra donc vider 1 chargeur complet pour super-charger un tir à +5 points de Dégât.*

Complications suggérées :
(6) Surchauffe (L'arme doit refroidir 2 tours pour être de nouveau utilisable).
(66) L'arme surchauffe et explose infligeant 3 points de Dégâts sur une zone Proche.





ACCESSOIRES DES ARMES ÉNERGÉTIQUES

Étourdisseur

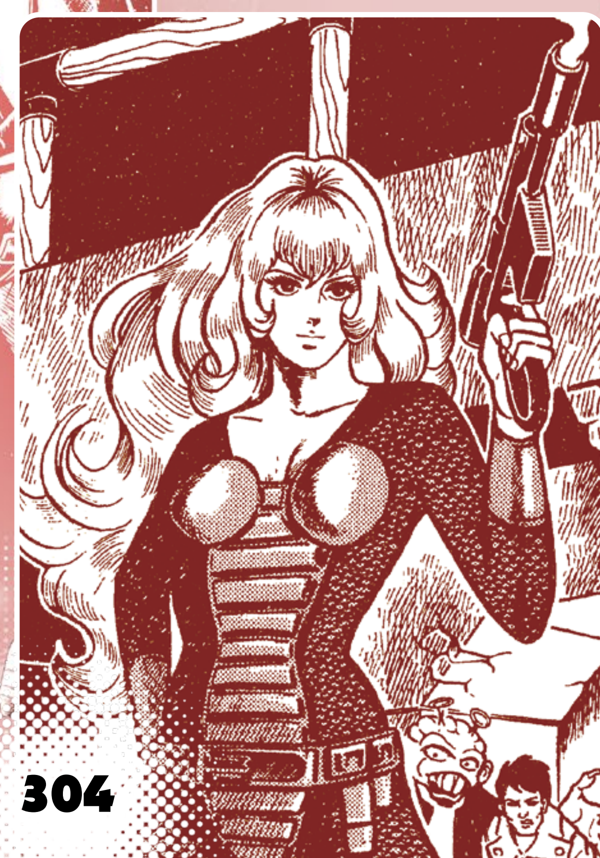
Adaptable sur les armes laser uniquement, l'étourdisseur (appelé aussi stunner) règle automatiquement la puissance du rayon pour assommer la cible. Le tir ne fait aucun dégât, mais la victime doit réussir un **[test de Punch par défaut]** ou subir l'**État Sonné** pour 1d6 tours/minutes/heures selon la QR.

• **Coût :** 2 DSP + 5 XP

Laserscope standard

Le laserscope standard est un viseur optique qui augmente l'acuité du tireur. Il peut aussi s'adapter sur une arbalète. Il octroie un bonus de +1 au Delta des attaques ciblées.

•**Coût :** 5 DR + 3 XP



Laserscope thermographique/infrarouge

Le laserscope thermographique/ infrarouge détecte les sources de chaleur et permet de voir dans l'obscurité. Il octroie un bonus au Delta de +2 aux attaques ciblées effectuées en pleine nuit, ce qui annule les éventuelles pénalités dues à l'obscurité.

• **Coût :** 2 DSP + 7 XP

Complication suggérée :
(6) Un flash lumineux alors que l'on vise avec le laserscope inflige l'**État Aveuglé** durant 1d6+3 tours.

Laserscope à rayons X

En dehors des forces armées, les laserscopes à rayons X sont uniquement disponibles au marché noir. Ils permettent de voir à travers les parois et les murs sur une distance Proche (25 mètres). En termes de jeu, on peut porter une attaque ciblée sur une cible à couvert, à condition que l'arme utilisée soit suffisamment puissante pour perforer l'obstacle.

• **Coût :** 3 DSP + 7 XP

Complication suggérée :
(6) Un flash lumineux alors que l'on vise avec le laserscope inflige l'**État Aveuglé** durant 1d6+3 tours.

Éblouisseur

L'éblouisseur flash permet aux lasers d'utiliser tout leur potentiel lumineux. Ainsi, outre un tir, le rayon en question est particulièrement lumineux. Les cibles subissent l'**État Aveuglé** pour 1d3 tours lorsque l'arme équipée d'un éblouisseur est utilisée. Des verres polarisés permettent d'annuler totalement ce genre d'effet.

• **Coût :** 1 DSP + 5 XP

ARMES BALISTIQUES

Les armes balistiques sont des armes à feu dont les caractéristiques ont été accrues par la science du XXIVe siècle. Produisant toujours une détonation aussi assourdissante, elles restent néanmoins très prisées sur la plupart des planètes Far West, car peu coûteuses et robustes.

Carabine Eagle

Moins performante que la Winchester, la carabine Eagle utilise pourtant des balles de gros calibre. Avec son magasin de 5 balles, plus 1 dans la chambre, c'est une arme standard qui permet aux tenanciers d'établissement de faire rapidement le ménage...

- **Coût :** 4 DR + 3 XP
- **Dégâts** : +1
- **Chargeur** : 6 coups.
- **Portée utile** : Éloignée.
- **Bonus spécial** :
  ***Impact puissant** : Détruis automatiquement 1 point de Protection à chaque tir au but.*

Complications suggérées :
(6) L'arme s'est vidée plus vite que prévu, il faut dépenser 2 actions pour la recharger.
(66) L'arme s'est enrayée, test réussi de Réflexes / Job pour réparer (coûte 1 action).

Carabine Kenton

Adulée sur les mondes Far West, la carabine Kenton utilise des balles de gros calibre. Idéale pour la chasse au Buffaroue ou se protéger des prédateurs, elle possède un viseur optique standard.

- **Coût :** 4 DR + 3 XP
- **Dégâts** : +1
- **Chargeur** : 6 coups.
- **Portée utile** : Éloignée.
- **Bonus spécial** :
  ***Attaque ciblée** : bonus de +1 au Delta.*

Complications suggérées :
(6) Balle défectueuse, l'arme tire à blanc ce tour-ci ou bloque le prochain tir.
(66) Le viseur est endommagé, annule le bonus spécial.



Ecarp Pistol

L'Escarp Pistol est un pistolet automatique de petite taille, donc aisément dissimulable. En forme de Sea Horse, les montures du royaume d'Escarp, il possède plusieurs avantages non négligeables. Deux chargeurs de 20 balles (de deux calibres différents), une double gâchette et un double canon, lui permettent même de faire feu simultanément. Rafale de 2 ou coup par coup.

- **Coût :** 1 DSP + 5 XP
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : 2 x 20 coups.
- **Portée utile** : Au contact.
- **Bonus spéciaux** :
  ***Petite taille** : se glisse facilement dans une manche ou une jarretière.*
  ***Mode rafale** : bonus de +1 contre les cibles adoptant l'attaque acrobatique.*

Complications suggérées :
(6) L'arme s'est glissée à l'intérieur des vêtements au moment de la dégainer...
(66) L'arme s'est enrayée, test réussi de Réflexes / Job pour réparer (coûte 1 action).





New Smith & Wesson

C'est le révolver de base qu'emploient les cow-boys des mondes Far West. Ce fut l'une des premières armes dont les capacités furent accrues afin de rester en lice avec l'arrivée des armes laser.

- **Coût :** 2 DR + 3 XP
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : 6 coups.
- **Portée utile** : Proche.

Complications suggérées :
(6) L'arme s'est vidée plus vite que prévu, il faut dépenser 3 actions pour la recharger.
(66) L'arme s'est enrayée, test réussi de Réflexes / Job pour réparer ; coûte 1 action.

377 Magnum

Le 377 Magnum est le revolver préféré des pistoleros. Rapide à dégainer, facile à transporter, son seul inconvénient réside dans son nombre de munitions limité.

- **Coût :** 2 DSP + 5 XP
- **Dégâts** : +1
- **Chargeur** : 6 coups.
- **Portée utile** : Proche.
- **Bonus spéciaux** :
  ***Dégainer rapidement** : Réflexes +1 pour dégainer durant l'ordre d'initiative.*
  ***Impact puissant** : Détruis automatiquement 1 point de Protection à chaque tir au but.*

Complications suggérées :
(6) Balle défectueuse, l'arme tire à blanc ce tour-ci ou bloque le prochain tir.
(66) La balle part en vrille et éclate le canon, l'impact du recul inflige une blessure au poignet (perte d'1 point de Santé).

Rick Blue

Le Rick Blue est un six coups de couleur bleue métallisée, d'où son nom. Assez peu courant, ce revolver est plutôt lourd, mais très efficace. Son possesseur le plus célèbre est sans doute le dénommé Zack. Ce pirate notoire décida notamment de s'enregistrer sous ce pseudonyme avant de rejoindre l'équipe Z de Rugball du grand stade de Raloo.

- **Coût :** 2 DSP + 5 XP
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : 6 coups.
- **Portée utile**: Proche.
- **Bonus spécial** :
  ***Précision accrue** : Bonus de +1 pour tirer dans n'importe type d'attaque.*

Complications suggérées :
(6) Balle défectueuse, l'arme tire à blanc ce tour-ci ou bloque le prochain tir.
(66) La balle part en vrille et éclate le canon, l'impact du recul inflige une blessure au poignet (perte d'1 point de Santé).

PM Ingram Mac 77

Le pistolet mitrailleur Ingram 77 utilise des chargeurs de 32 balles. Ce modèle peut également se doter d'un silencieux pour les missions d'infiltration, voire pour assurer un tir plus précis avec sa crosse dépliable. Rafale de 3 ou 9 balles. Il est très souvent employé par des armées comme la Légion Étrangère de l'Espace ou des Mercenaires sans foi ni loi.

- **Coût :** 2 DSP + 5 XP
- **Dégâts** : Pas de modificateur.
- **Chargeur** : coups.
- **Portée utile** : Éloignée.
- **Bonus spéciaux :**
  ***Mode coup par coup** : bonus de +1 en attaque ciblée.*
  ***Mode rafale de 3** : bonus de +1 contre les cibles adoptant l'attaque acrobatique.*
  ***Mode rafale de 9** : bonus de +2 contre les cibles adoptant l'attaque acrobatique.*

Python 777 Magnum

Muni d'un barillet à six coups, le Python 777 Magnum est le revolver préféré de certains pistoleros terriens, le plus célèbre étant Cobra. Rapide à dégainer, facile à transporter, son seul inconvénient réside dans son nombre de munitions limité. Ses projectiles en titanium 320 ont la réputation d'être de véritables petits missiles. Le Python 77 Magnum utilise des balles blindées qui filent à 2000 mètres/seconde. À bout portant, ces bolides traversent sans mal une plaque de plastacier. Avec son percuteur rapide, on peut enchaîner les attaques à une vitesse impressionnante. Plus qu'un revolver, c'est un véritable petit lance-missile. En vérité, c'est l'arme de poing la plus puissante qui ait jamais existé !

- **Coût :** 5 DSP + 12 XP + 1PP
- **Dégâts** : +3
- **Chargeur** : 6 coups.
- **Portée utile** : Proche.
- **Bonus spéciaux** :

  ***Dégainer rapidement** : Réflexes +1 pour dégainer durant l'Ordre d'Initiative.*

  ***Impact puissant** : Détruis automatiquement 3 points de Protection à chaque tir au but.*

Complications suggérées :

(6) Balle défectueuse, l'arme tire à blanc ce tour-ci ou bloque le prochain tir.

(66) L'arme s'est vidée plus vite que prévu, il faut dépenser 3 actions pour la recharger.



ACCESSOIRES DES ARMES BALISTIQUES

Cache-flammes

Utilisé notamment par le lieutenant Sierra, le cache-flammes annule la luminosité des tirs. Il peut également être adapté sur plusieurs types d'armes à distance, dont les armes balistiques et lasers.

- **Coût :** 1 DSP

Silencieux

Le silencieux a pour fonction d'atténuer le bruit des détonations des armes balistiques.

- **Coût :** 5 DR

Percuteur rapide

Ce percuteur permet de tirer très rapidement et s'adapte sur les armes balistiques. En termes de jeu, il permet de faire une attaque supplémentaire gratuite en cas de Réussite Héroïque, et deux attaques supplémentaires gratuites pour une Réussite Légendaire. Cet Accessoire rend les armes à feu aussi redoutables que les armes laser.

- **Coût :** 1 DSP + 5 XP

Laserscopes

Différents types de laserscopes (ou viseurs optiques) sont adaptables sur les carabines. Ce dispositif octroie un bonus de +1 en attaque ciblée.

- **Coût :** 1 DSP + 5 XP





LANCEURS

Lance-grenades Alpha

Le lance grenade Alpha, assez précis, est détenu par les forces de Police intersidérale pour réprimer des émeutes ou stopper de grandes manifestations. Il peut lancer tout type de grenade, qu'elle soit létale ou simplement lacrymogène. Se charge avec des grappes de 3 grenades.

- **Coût:** 5 DSP + 5 XP
- **Dégâts** :
  Grenade explosive = Pas de modificateur.
  Grenade lacrymogène = ***État Sonné***
  pour 1d6 tours.
- **Chargeur** : 3 coups.
- **Portée max** : Proche.
- **Bonus spécial** :
  Aire d'effet *: touche 1d6 autres cibles à distance Proche de la* cible principale (à l'appréciation du Maître).

Complications suggérées :
(6) La grenade ricoche et revient vers le tireur, test de Réflexes pour l'esquiver.
(66) La grenade explose dans l'arme, le porteur subit les Dégâts.

Lance-roquettes conventionnel

Armes des terroristes et de la Guilde, ce lance-roquettes simple ne peut tirer qu'un seul projectile. La roquette se visse toujours à l'avant de l'arme et celle-ci possède généralement un petit viseur dépliable.

- **Coût:** 2 DSP + 5 XP
- **Dégâts** : + 2 points de Dégâts, doublés sur les véhicules (pts de Structure).
- **Chargeur:** 1 coup.
- **Portée max:** Éloignée.
- **Bonus spécial:**
  Aire d'effet *: touche 1d6 cibles collatérales à distance Proche de la cible principale (à l'appréciation du Maître).*

ARMES DE JET

Même au XXIVe siècle, les armes permettant de lancer des projectiles (ou armes de jet) existent toujours. C'est le cas des pistolets à aiguilles, des arcs ou encore des shuriken. Petit panel de quelques armes qu'on trouve encore régulièrement sur les mondes exotiques ou de bas Niveau technologique.

Pistolet à aiguilles

Le pistolet à aiguille (ou à aiguillon) utilise différents projectiles, dont des seringues hypodermiques. Sa petite taille permet de le dissimuler assez facilement et il ne produit aucune lumière, ce qui peut s'avérer avantageux dans certaines régions galactiques. On peut également l'utiliser lorsqu'on désire capturer une cible sans la tuer. Le pistolet à aiguille possède malheureusement un défaut notoire : les aiguilles ne transpercent aucune Protection et sont inefficaces contre les Androïdes. L'homme de verre ou Sheila de la Légion Étrangère utilisent cette arme.

- **Coût :** 2 DSP + 7 XP
- **Dégâts** :
  Narcotique *: État Paralysé pour 1d6 tours/minutes/heures selon QR.*
  Poison mortel *: Dégâts normaux + 1 point de Santé toutes les 2 minutes.*
- **Chargeur :** 5 coups.
- **Portée max :** Contact.

Complications suggérées :
(6) L'arme s'est enrayée, test réussi de Réflexes / Job pour réparer (coûte 1 action).
(66) L'aiguille se plante dans la main de l'utilisateur...

Arbalète de poing

Davantage utilisée par des individus désirant jouer sur l'effet de surprise, l'arbalète de poing est de taille réduite et possède 3 tirs énergétiques ou 3 carreaux standards. Elle se dissimule aisément sous une tunique ou une toge. Très prisée par les membres de la Légion.

- **Coût :** 1 DSP + 5 XP
- **Dégâts** : pas de modificateur.
- **Chargeur :** 3 coups.
- **Portée max :** Éloignée.
- **Bonus spécial** :
  Discrétion *: malus de -2 pour déceler l'arme quand elle est cachée sous des vêtements amples.*

Complications suggérées :
(6) L'arme s'est enrayée, test réussi de Réflexes / Job pour réparer (coûte 1 action).
(66) Le carreau ricoche et touche un autre Héros ou un Allié. Oups...

Arc long

L'arc long utilise des flèches de tout type y compris explosives. L'arc long est couramment utilisé sur les mondes médiévaux (comme dans le Royaume de la Princesse Fuse) ou par les Indiens de certains mondes Far West comme Dust.

- **Coût :** 2 DR + 3 XP
- **Dégâts** : pas de modificateur.
- **Chargeur :** 1 coup.
- **Portée max :** Proche.

Complications suggérées :
(6) La corde casse...
(66) Le vent dévie la flèche qui touche un autre Héros ou un Allié. Oups...



Couteau de lancer

Équilibré, dangereux et précis, ce couteau peut être lancé à distance Contact. C'est l'arme préférée de certains joueurs de Rugball, dont les Hommes-Oiseaux de l'équipe Z.

- **Coût :** 1 DR + 3 XP
- **Dégâts** : pas de modificateur.
- **Chargeur :** 1 coup.
- **Portée max :** Proche.

Complications suggérées :
(6) Le Héros est maladroit et s'entaille la main superficiellement. Il encaisse 1 point de Fatigue.
(66) L'arme touche la cible avec la poignée. L'Adversaire rigole, le Héros perd 1 PP de honte jusqu'au prochain Focus.

Shuriken

Le shuriken a généralement la forme d'une étoile métallique à plusieurs branches pointues et tranchantes, parfois enduites d'un poison. Arme indispensable aux ninjas démoniaques d'Escarp ou du Royaume de Fuse.

- **Coût :** 1 DR + 3 XP
- **Dégâts** :
  ***Narcotique** : État Paralysé pour 1d6 tours/minutes/heures selon QR.*
  ***Poison mortel** : Dégâts normaux + 1 point de Santé toutes les 2 minutes.*
- **Chargeur :** [Réflexes] tirs par tour.
- **Portée max :** Proche.

Complications suggérées :
(6) Le Héros est maladroit et s'entaille la main superficiellement. Il encaisse 1 point de Fatigue ou subit l'effet de la substance enduite.
(66) L'arme touche la cible sur le plat. L'Adversaire rigole, le Héros subit l'**État Enragé** pour 1d6 tours.





ARMES BLANCHES

*Les armes blanches ne sont utilisables en combat **À Mort** ou en **Bagarre**, qu'**Au Contact** uniquement (sauf si stipulé autrement).*

Couteau

Le couteau est l'arme typique des petites frappes. Il peut être doté d'un grand d'arrêt ou non et servir le cas échéant de couteau de lancer.

- **Coût** : 1 DR

Poignard

Le poignard est l'arme des militaires et légionnaires. Équipée d'une boussole et de petits hameçons, sa lame est crantée pour faciliter son emploi pour dépecer des animaux chassés.

- **Coût** : 2 DR

Étripeurs

Constituées de deux lames de métal rétractables légèrement incurvées, elles se déplient le long de l'avant-bras pour étriper les Adversaires. La plupart des mercenaires qui les utilisent ne les mettent que sur un seul bras, devenant ainsi de vrais experts dans leur maniement.

- **Coût** : 6 DR

Dague électromagnétique

La dague (ou le couteau) électromagnétique génère de l'énergie afin de devenir plus létale. Cet effet ne dure que durant 1d6 tours, et elle produit un petit bruit de grésillement caractéristique à chaque utilisation.

- **Coût** : 4 DR

Katana

Arme de prédilection des artistes martiaux, il est présent le *Katana* sur de nombreux mondes, dont la planète Terre. Il remporte un vif succès dans les *Dojos* japonais, notamment dans celui de Tetsujin Shiranui.

- **Coût** : 15 DR
- **Dégâts** : +1

Épée lourde

L'épée lourde est une arme très difficile à manier pour qui ne possède pas quelques notions. On la rencontre dans de nombreux endroits, dont le royaume d'Escarp.

- **Coût** : 3 DR
- **Dégâts** : +1
- **Limitation** : Punch minimum de 3 pour manier cette arme.

Matraque

Qu'il s'agisse d'un *Tonfa*, ou d'une matraque proprement dite, cette arme sert surtout dans les mêlées, ou son utilité est redoutée.

- **Coût** : 2 DR
- **Dégâts** : +1 point de Fatigue
- **Limitation** : Bagarre uniquement.

Batte de Rugball

Plus résistante qu'une batte de *base-ball* classique, le modèle Rugball, en acier, sert principalement pour pratiquer ce dangereux sport. Mais pas uniquement.

- **Coût** : 7 DR + 3 XP
- **Dégâts** : +2 points de Fatigue
- **Limitation** : Bagarre uniquement.



PROTECTIONS & ÉQUIPEMENTS



Les différentes protections corporelles sont disponibles en diverses tailles et couleurs, n'hésitez donc pas à personnaliser le look de votre Héros ou de vos PNJ à loisir.

Règle : Les points de Protection ne sont pas cumulables. Ainsi, même s'il est possible de porter une tenue et un plastron, on ne prendra en compte que la valeur la plus élevée pour déterminer les points de Protection.

Option de règle : Localisation des coups
De base, les règles ne proposent pas de localisation des coups portés. Utilisez la règle suivante si vous souhaitez intégrer cette option.

Lancez le d66

11 - 16 : ***Tête***
21 - 36 : ***Torse/dos***
41 - 46 : ***Bras droit***
51 - 56 : ***Bras gauche***
61 - 63 : ***Jambe droite***
64 - 66 : ***Jambe gauche***



PROTECTIONS MODERNES

Tenue protectrice souple

La tenue protectrice souple est un vêtement constitué de matière hautement résistante. Elle comporte un pantalon, un t-shirt (ou un sweat-shirt) et des bottes. Bien que d'un aspect plastique, elle s'adapte à la physionomie de son porteur. Elle ne recouvre ni la tête ni les mains. Pour 3 DR de moins, certains modèles dénudent les avant-bras.

- **Coût :** 1 DSP + 3 XP
- **Protection :** 1

Tenue de Chasseur de Prime

La tenue de Chasseur de Prime, tout comme la tenue souple, est extrêmement résistante. Elle se compose d'un pantalon, d'un plastron (qui protège le torse) et de bottes (qui protègent les jambes). Elle ne protège pas les bras et la tête. Tenue portée notamment par Jane Royale et Ophélia. Elle offre 3 points de Protection et 5 points au niveau du plastron.

- **Coût :** 2 DSP + 9 XP
- **Protection :**
  - ***Jambes*** *: 1*
  - ***Torse*** *: 2*

Tenue de Rugball

Cette tenue se compose de multiples pièces, dont un pantalon et un t-shirt aux couleurs de l'équipe. Outre un casque partiel doté d'une grille de défense, on note aussi des épaulettes, des genouillères, des coudières, des mitaines et une coque, ainsi que des bottes. Précisons que certaines armées, dont les Zurus, utilisent ce type de tenue sur les champs de bataille.

- **Coût :** 5 DSP + 12 XP
- **Protection :**
  - ***Tête & torse*** *: 3*
  - ***Jambes & bras*** *: 1*

Tenue de ninja

Cette tenue, utilisée des Royaumes d'Escarp ou de Fuse, est constituée de divers vêtements. On y trouve une cagoule qui ne dévoile que les yeux (parfois munie d'un respirateur) ou le visage (et sur lequel on peut clipser un masque de démon), un pantalon et un *kimono*. Des bottes et griffes d'escalade ainsi qu'une ceinture renfermant deux gadgets (type poudre explosive, poudre fumigène...) complètent le tout.

- **Coût :** 1 DSP + 12 XP
- **Protection :**
  Globale *: 1*
  Contre le feu *: 3*
- **Bonus spécial** :
  Bonus de +3 pour escalader et se cacher.

Kimono

Dans l'Univers Zéro, le *Kimono* traditionnel masculin comporte un pantalon, une ceinture et le *kimono* proprement dit. Certains sont ouvragés et particulièrement beaux (comme celui de la princesse Fuse). Les femmes ne portent généralement « que » le *Kimono* et la ceinture. Le tout procure une protection de 1 point (hormis tête, mains et pieds).

- **Coût :** 1 DSP + 3 XP
- **Protection** :
  Torse *: 1*
- **Bonus spécial** :
  Bonus de +1 en Gueule ou Sex-appeal.

Ensemble glamour

Cet ensemble réservé aux Héroïnes se compose d'un soutien-gorge, d'un string ou bikini, de deux bracelets (pouvant recouvrir tout l'avant-bras), de grandes bottes montantes, deux rouges à lèvres de type gadget (explosif, fumigène ou autre) et un holster assorti.

- **Coût :** 2 DSP + 7 XP
- **Protection** : Torse = 1
- **Bonus spécial** :
  1. Bonus de +1 Sex-appeal.
  2. Si l'Adversaire réalise une Réussite Héroïque ou Légendaire, son attaque passe dans les zones non protégées.

Tenue de la Police intersidérale

Portée principalement par les forces de Police, cette tenue est généralement de couleur crème ou marron. Le modèle est muni d'une cravate assortie pour les hommes.

- **Coût :** 3 DR + 3 XP
- **Protection** : ***Torse & jambes : 1***
- **Bonus spécial** :
  Bonus de +1 en Gueule ou Sex-appeal pour affirmer son autorité uniquement.

Note : l'usurpation d'identité est un délit...

Tenue de Cavalerie

Utilisé par le 7e Régiment de Cavalerie, cet uniforme se compose d'un pantalon bleu à ligne jaune, d'une veste protectrice marron, de gants et de bottes assorties. Un chapeau, un foulard et un ceinturon muni d'un holster complètent la panoplie. Les femmes portent une chemise supplémentaire bleue sous leur plastron, mais ont les jambes dénudées.

- **Coût :** 2 DSP + 5 XP
- **Protection** :
  Hommes, globale : 1
  Femmes, globale sauf jambes : 1
- **Spécial** :
  1. Bonus de +1 en Gueule ou Sex-appeal pour affirmer son autorité.
  2. (Réservé aux Héroïnes) bonus de +1 en Sex-appeal pour galvaniser les troupes (supprime 2 points de Fatigue permanente aux compagnons et Alliés à distance Proche, 1 fois par combat).

Note : l'usurpation d'identité est un délit...



Épaulette
Ajustable sur la tenue de Chasseur de Prime où elle se clipse au plastron (ou sur une tenue souple), l'épaulette sert à afficher les insignes de sa légion, de son gang ou de son armée. Objet de ralliement des combattants, ceux-ci n'en portent souvent qu'une seule afin de ne pas les gêner dans leurs mouvements.
- **Coût :** 1 DR + 3 XP
- **Protection :** 0
- **Bonus spécial :**
  Bonus de +1 en Gueule ou Sex-appeal envers les personnages du même Job.

Veste protectrice
Protège le torse, mais pas les bras, la veste protectrice est renforcée avec diverses matières résistantes à l'énergie et aux impacts kinésiques.
- **Coût :** 1 DSP + 5 XP
- **Protection :**
  Torse : 2
  Pouvoirs de télékinésie : 2

Gants/mitaines
Constitués de matières souples, mais isolantes, les gants protecteurs servent pour les manipulations de matières corrosives ou explosives.
- **Coût :** 2 DR + 3 XP
- **Protection :**
  Mains : 1

Chapeau
Le chapeau, plus prisé par les desperados qui souhaitent parfaire leur look que pour son efficacité protectrice. Il peut se décliner en diverses coiffes avec une protection équivalente : chapeau de cow-boy, casquette militaire, chapeau de missionnaire, chapeau melon, coiffe à plumes d'Indiens...
- **Coût :** 2 DR + 3 XP
- **Protection :** 0
- **Bonus spécial :**
  Bonus de +1 en Gueule ou Sex-appeal.

Casque partiel
Essentiellement répandu chez les Légionnaires, le casque partiel ne couvre que le crâne et pas le visage, un masque à gaz (ou protecteur) peut lui être adjoint.
- **Coût :** 1 DSP + 5 XP
- **Protection :**
  Tête : 2 *(lancez 1d6, de 1 à 3 la protection opère).*

Masque
Les masques de protection sont très répandus dans l'Univers Zéro. De nombreuses organisations les utilisent afin de protéger leurs identités telles que les membres du corps des assassins de la Guilde, les Croisés de l'Enfer, les gladiateurs, les troupes d'Escarp. Ils sont souvent munis de filtreur à oxygène (comme ceux de la Guilde), de verres polarisés.
- **Coût :** 5 DR + 3 XP
- **Protection :**
  Tête : 1
- **Bonus spécial :**
  Bonus de +1 en Gueule ou Sex-appeal envers les personnages du même Job.

Masque à gaz
Le masque à gaz, très courant chez les Croisés de l'enfer, et est équipé d'un filtreur d'oxygène et de verres polarisés ou anti-flash.
- **Coût :** 1 DSP + 3 XP
- **Protection :**
  Tête : 1
- **Bonus spécial :**
  Filtre les gaz nocifs ou protège des flashs (de 1 à 4 sur 1d6).

Coque
Protégeant les organes génitaux, la coque peut être adjointe sur quasiment toutes les tenues, hormis les armures proprement dites.
- **Coût :** 2 DR + 3 XP
- **Protection :**
  Torse 1 *(lancez 1d6, sur 1 & 2 la protection opère).*

PROTECTIONS ANTIQUES

Armure Sodès
Massive et ouvragée par un peuple de guerriers millénaire, l'armure Sodès est sûrement l'une des plus résistantes du cosmos.
- **Coût :** 2 DSP + 3 XP
- **Protection :** 3
- **Malus spécial :**
  Malus de -3 aux Réflexes.

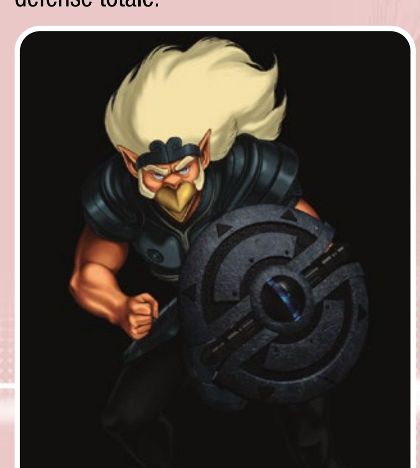
Armure de Véga
Véritable pièce d'orfèvrerie naturelle, l'armure du peuple de Véga fournit à tout natif une protection sur l'intégralité du corps. Quelqu'un qui aurait l'idée saugrenue d'en récupérer une et de l'utiliser verrait ses caractéristiques physiques réduites. En outre le dos ne serait plus protégé puisque fendu durant la Chrysalide.
- **Coût :** 5 DSP + 7 XP
- **Protection :** 2 *(sauf le dos ; si un coup porte au torse lors d'une attaque dans le dos, a Protection est de 0).*
- **Malus spécial :**
  Malus de -1 aux Réflexes.

Armure Zombos
Tout comme l'armure Sodès, l'armure Zombos fournit une protection globale sur l'ensemble du corps. Moins lourde et ouvragée que l'armure du Peuple des Épées, elle handicape moins son porteur. Se promener avec une telle armure pourrait toutefois attirer l'attention, car les Zombos ont sinistre réputation.
- **Coût :** 2 DSP + 3 XP
- **Protection :** 2
- **Bonus spécial :**
  1. Malus de -2 aux Réflexes.
  2. Bonus de +2 en Gueule pour impressionner ou terroriser.
  3. Attire l'intérêt des autorités...

Armure médiévale
L'armure médiévale, japonaise ou européenne, fournit une protection intégrale. On trouve souvent ce type d'Accessoire dans des royaumes tels que celui d'Escarp.
- **Coût :** 2 DSP + 3 XP
- **Protection :** 2
- **Spécial :** malus de -1 aux Réflexes.

Bouclier Sodès
Le bouclier peut être de taille, de poids et de forme variables. On le trouve généralement sur les mondes archaïques ou médiévaux, comme Escarp ou Zados. Il résiste principalement aux coups d'épée et aux balles. Sa résistance est réduite face aux armes énergétiques.
- **Coût :** 1 DSP + 3 XP
- **Protection :** 2

(1 contre les armes énergétiques).
- **Spécial :** utilisable uniquement en défense totale.







ÉQUIPEMENTS DIVERS

Verres polarisés

Les verres polarisés, adaptables sur toute monture, comme ceux employés par Karzal « Dobber », ou sur un casque, protègent des flashs lumineux. Ils annulent toutes les pénalités dues à ceux-ci.

• **Coût :** 1 DSP + 3 XP

Mini-jumelles

Ces jumelles ont une portée À l'Horizon et peuvent être équipées d'un dispositif infrarouge.

• **Coût :** 2 DSP

Extincteur

Classique d'utilisation, l'extincteur génère une neige carbonique dont le but est d'éteindre les flammes. Il a pour effet de réduire la chaleur et les effets du feu, ou d'**Aveugler** un Adversaire…

• **Coût :** 1 DR

Lampe torche

Cette lampe torche a une portée Proche et annule toutes les pénalités dues à l'obscurité. Il existe un second modèle qui ne porte qu'Au Contact, mais que l'on peut employer comme lampe frontale de cambriolage.

• **Coût :** 1 DR, 2 DR pour la version frontale.

Filtreur respiratoire

Grâce à ses puissants adaptateurs chimiques, le filtreur permet de convertir les gaz mortels en dérivés inoffensifs pour la Santé du porteur.

• **Coût :** 2 DSP + 3 XP

• **Bonus spécial :**

Lancer 1d6. De 1 à 3, le gaz est filtré.

• **Durée :** 20 minutes.

Synthétiseur vocal

Camouflable dans un pendentif, ou derrière un col de chemise, le synthétiseur produit une voix différente de son porteur. Une molette permet de régler l'intensité et le timbre voulu. Très utile pour les agents des forces spéciales.

• **Coût :** 2 DSP + 5 XP

Traducteur universel

Le traducteur universel se compose d'une petite console de la taille d'une calculatrice dotée d'un puissant micro. Placé à côté d'un interlocuteur quelconque, elle convertit les sons exprimés en un langage compréhensible par l'utilisateur.

• **Coût :** 2 DSP + 3 XP

Menottes

Selon les planètes, la gravité et la puissance des individus, la résistance des menottes varie grandement. En général, elles sont conçues pour résister à un Punch de 5.

• **Coût :** 2 DR



MATÉRIELS SPÉCIALISÉS

Bioscanner

Le bioscanner permet de connaître l'état de santé d'une personne. L'analyseur vocal intégré à la console scanne le patient et énumère toutes les blessures, fractures, et autres contusions. Il peut déterminer s'il est victime d'un empoisonnement ou d'une maladie, puis, grâce à sa banque de données, explique les traitements à appliquer.

- **Coût :** 7 DSP + 12 XP
- **Bonus spécial :**
  Bonus de +3 pour les premiers soins.

Médipack

Idéale pour les premiers soins, cette trousse médicale possède des bandages, des médicaments, des seringues hypodermiques, et tout le nécessaire d'urgence à utiliser avec le bioscanner.

- **Coût :** 1 DSP
- **Bonus spécial :**
  Soigne 1 point de Santé supplémentaire (en plus de ceux récupérés par le test de premiers soins).
- **Durée :** 1 seule utilisation.

Kit de réparation

Composé de toutes les pinces et ustensiles d'usage, le kit de réparation est l'instrument du parfait mécanicien. La boîte renferme également plusieurs pièces de rechange, couramment utilisées sur les modèles récents d'Aérocar ou de vaisseau. Un pistolet soudeur est fourni avec.

- **Coût :** 1 DSP
- **Spécial :**
  Bonus de +2 pour réparer.
- **Durée :** 1 seule utilisation.

Matériel de monte-en-l'air

Corde de 25 mètres dont la résistance est de 2 tonnes, passe électronique pour les serrures courantes et chalumeau laser pour percer les coffres.

- **Coût :** 1 DSP
- **Durée :** 2 utilisations.

Perce-vitre

Petit minuteur rond adhésif et équipé d'un bouton pressoir, le perce-vitre s'utilise pour détruire toute vitre qu'elle soit blindée ou pas. La charge explosive occasionne 3 points de Dégâts aux structures, mais les éclats se limitent à la paroi sur laquelle elle est placée et ne risque pas de blesser l'utilisateur.

- **Coût :** 1 DSP
- **Durée :** 1 utilisation.

Équipement de survie

Il se compose d'une bonbonne équipée d'un brûleur, d'un sac de couchage hermétique, de plusieurs bidons filtreurs (pour concevoir et purifier de l'eau grâce au taux d'humidité ambiant) et d'une quinzaine de rations énergétiques. La bonbonne activée, celle-ci génère un dôme magnétique qui peut englober jusqu'à trois personnes de taille humaine. Le brûleur se règle selon la température désirée, et fait chauffer de petits aliments. Le dôme, dont on peut régler l'opacité, ne peut être ouvert que si l'utilisateur l'autorise. Ce petit champ protecteur fournit une protection de 15 points par heure pendant 10 heures par jour.

- **Coût :** 5 DSP + 3XP







Bidons purificateurs

Ces bidons utilisables dans les régions très chaudes convertissent le moindre taux d'humidité ambiante en eau buvable. Ils peuvent contenir 5 litres d'eau.

- **Coût :** 2 DR par bidon.
- **Durée :** 2 utilisations.

Rations de survie

Les rations de survie sont très utiles en milieu hostile. Bien que peu ragoûtantes, elles sont très énergétiques et permettent de survivre pendant plusieurs jours de suite sans s'alimenter davantage. Il y a en dix par paquet.

- **Coût :** 1 DR
- **Durée :** 1 utilisations = 10 jours sans subir l'État **Affamé**.

Équipement de plongée

Bouteilles, palmes, masque, et tenue constituent l'équipement classique. Les bouteilles ont une autonomie de trois heures et un fusil harpon est fourni avec le lot. Il inflige +1 point de Dégats sous l'eau, et sans modificateur en extérieur. Trois harpons sont livrés avec.

- **Coût :** 2 DSP
- **Durée :** 3 utilisations.
- **Bonus spécial :**
  Bonus de +2 en plongée ou nage.



VEHICULES & VAISSEAUX

*Voici une sélection d'engins les plus célèbres de **Space Adventure COBRA**. Négocier un engin avec la Guilde, ou les Créatures des Neiges pourrait même constituer une idée d'aventure. Le Psychoroïde et les véhicules de Cobra sont des modèles uniques qui furent conçus par Vigoro, il ne faut donc pas en espérer un quelconque rachat. Peut-être un modèle similaire avec de la chance, qui sait ce que vous réserve votre Maître... ?*

NOTES:

○ Le commerce de véhicules

Le Maître peut faire varier les prix de cette liste selon leur rareté sur les régions ou planètes. Parfois, certains de ces équipements ne seront pas du tout disponibles. Nous vous rappelons que le recèle de véhicules ou d'armes volées, est sévèrement réprimé par la Police intersidérale...

○ Vitesse & Maniabilité

La **Vitesse** d'un véhicule s'applique comme un bonus/malus aux tests de pilotage lors d'une course-poursuite pour s'éloigner ou rattraper un Adversaire.
La **Maniabilité** d'un véhicule s'applique de la même façon pour les cascades.

○ Le supplément *RUGBALL* (à paraître) présentera d'autres équipements et véhicules, en plus de fiches très détaillées sur les plus emblématiques de l'oeuvre.

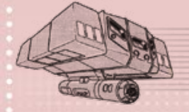
VÉHICULES CLASSIQUES

Les véhicules classiques sont légèrement moins onéreux que les Aérovéhicules. Toutefois, ils sont encombrants à transporter, peu maniables, et inadaptés à certains reliefs. Les citoyens peu aisés de la Fédération possèdent généralement de tels engins. On ne les trouve que très rarement sur les mondes Far West où les chevaux, Patos et autres montures sont préférés.

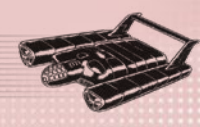
Ford WM 300

La Ford WM 300 n'est pas équipée de système gyrostabilisateur, mais de simples amortisseurs et de pneus en gomme. Elle fonctionne comme les voitures du XXe siècle et on la découvre sur des mondes civilisés tels que Vonatus. C'est-à-dire les planètes où le degré de technologie reste proche de la Terre de jadis. Certaines de ces voitures sont d'ailleurs des pièces de collection très convoitées. Elle s'alimente à l'essence.

- **Coût :** 4 DSP
- **Structure :** 2
- **Vitesse :** 0
- **Maniabilité :** 0











Toyota Lancer
La Toyota Lancer ne possède pas non plus de système stabilisateur. Sa principale caractéristique reste sa grande vitesse, vélocité qui fait d'elle une voiture de course redoutable (pour un véhicule classique). Tout comme la Ford WM 300, on peut la croiser raisonnablement dans toute agglomération possédant de vastes voies de circulation. Elle fonctionne également à l'essence.
- **Coût :** 10 DSP
- **Structure :** 2
- **Vitesse :** +2
- **Maniabilité :** -1

Yamaha Rush
La Yamaha Rush est une moto sans système de stabilisation moderne. Hormis ses amortisseurs et ses pneus classiques, son pilote ne bénéficie que de peu d'équilibre. Assez rapide, elle est inadaptée à la conduite dans certains environnements comme la zone polaire de Neptula ou la planète Balus. Son carburant principal est l'essence.
- **Coût :** 2 DSP
- **Structure :** 1
- **Vitesse :** +1
- **Maniabilité :** -1

AÉROVÉHICULES
Tous les Aérovéhicules présentés ici sont équipés de gyrostabilisateurs (d'où le terme aéro). Ils planent au-dessus du sol, sauf si autrement précisé dans leur description. Que ces véhicules soient montés sur coussins d'air, fonctionnent avec un gyro ou une puce anti-gravité, ils n'ont généralement pas besoin de carburant. L'énergie solaire ou des micros-batteries électriques servent d'alimentation.

Porche Mitsubishi
On aperçoit cet Aérocar de sport dans de nombreux épisodes de l'anime comme dans « Le réveil ». Celui-ci possède généralement un look décapotable. Modifié, cet Aérocar peut être équipé de pieds mobiles facilitant son déplacement dans les endroits les plus abrupts, ou difficiles d'accès, comme dans l'épisode « La révolte des robots ». Les pieds mobiles sont en métal, mais limitent la vitesse du véhicule.
- **Coût :** 13 DSP
- **Structure :** 3
- **Vitesse :** +2 / -2 en mode bipède.
- **Maniabilité :** -1 / +2 en mode bipède.

Astrocar 2001
L'Astrocar 2001 est un Aérocar modifié permettant son emploi en dehors des espaces planétaires. Sa vitesse peut augmenter de façon drastique, sa coque est semblable à celle d'un chasseur et il possède aussi une puce anti-gravité. Son habitacle peut accueillir 4 passagers dans un confort somme toute restreint. Cet engin apparaît dans l'épisode « Tous contre Salamandar ».
- **Coût :** 15 DSP
- **Structure :** 3
- **Vitesse :** +3
- **Maniabilité :** 0

Chrysler Interceptor
Véhicule avec lequel s'illustre Karzal dans l'épisode « Salamandar », la Chrysler Interceptor possède un blindage renforcé et une vitesse égale aux modèles sportifs. Généralement de couleur blanche avec le sigle Police, ce véhicule peut aussi être banalisé, tout en restant armé. Comme tous les engins de la Police intersidérale, il est connecté au réseau crypté de la Fédération et est capable de véritables

Prouesses entre les mains d'un pilote habile. Avec quelques modifications, ce véhicule peut voyager dans l'espace.

- **Coût :** 20 DSP
- **Structure :** 5
- **Vitesse :** +2
- **Maniabilité :** 0

Aérovan Medtech

Propriété du pétulant docteur que l'on aperçoit dans l'anime, épisode « Cobra est mort », l'Aérovan Medtech est armé d'une mitrailleuse laser à l'avant, en cas de coup dur. Il possède une table régénératrice, un bioscanner et tout le matériel propre à des interventions d'urgence, ou de longues hospitalisations. Les tests de premiers soins effectués à l'intérieur de l'Aérovan bénéficient des bonus du bioscanner et régénèrent +2 points de Santé. Montés sur coussins d'air, les deux propulseurs sont logés sous l'appareil.

- **Coût :** 13 DSP
- **Structure :** 4
- **Vitesse :** -3
- **Maniabilité :** -1
- **Mitrailleuse laser :** +1 aux Dégâts.

Aéropolice

Moto volante dont se sert Dominique Royale dans l'épisode « Un fort dangereux » et une autre Policière dans l'épisode « La vengeance », l'Aéropolice est un véhicule banalisé similaire à l'Airbike de Cobra. Elle possède deux armes installées sur ses points d'ancrage, mais tous les modèles ne sont pas forcément équipés de roues dépliables. Cependant, elles ont toutes un gyrostabilisateur et un turbo qui leur permet d'augmenter leur vitesse.

- **Coût :** 20 DSP
- **Structure :** 2
- **Vitesse :** +3
- **Maniabilité :** 0
- **Mitrailleuses montées :** +2 aux Dégâts.

Motorguildes classiques

Les Motorguildes sont de gigantesques motos dont les troupes d'élite de la Guilde sont équipées. Engins surpuissants, ils bénéficient tous d'un puissant projecteur halogène à l'avant ainsi qu'une arme laser plutôt particulière. En effet, le tir de la sphère génératrice serpente anarchiquement dans les airs jusqu'à sa cible. Deux propulseurs, et un gyrostabilisateur de la plus grande





efficacité complètent ses équipements, leur permettant d'augmenter leur vitesse de façon impressionnante. On les voit plus particulièrement dans les épisodes « La vengeance » et « Le duel ».

- **Coût :** 15 DSP
- **Structure :** 4
- **Vitesse :** +2
- **Maniabilité :** 0
- **Sphère laser :** +2 au Delta pour tout type d'attaque.

Motorguildes pare-balles

La Motorguilde est exactement similaire au modèle classique, à ceci prêt que l'avant du véhicule est blindé. Il résiste ainsi à tout type de balles, y compris celles du Python 77 Magnum de Cobra. Tout individu peut ainsi s'abaisser de façon à bénéficier de cette étonnante protection. La Motorguilde pare-balle est un modèle uniquement réservé aux leaders et assassins importants de la Guilde, dont l'Homme de Verre.

- **Coût :** 17 DSP
- **Structure :** 4
- **Vitesse :** +2
- **Maniabilité :** -1
- **Protection spéciale :** 3 (Blindage)

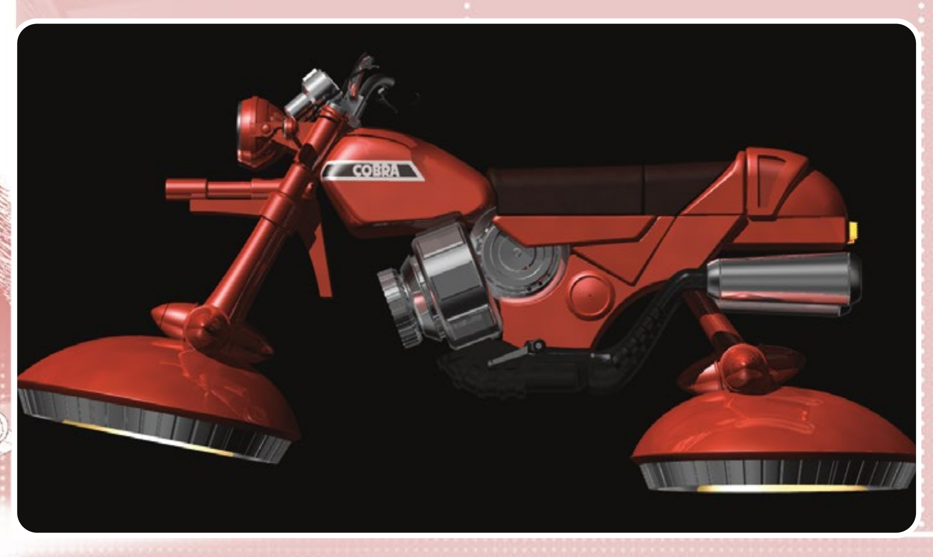
Airbike

L'Airbike de Cobra est une moto très rapide. Elle peut s'utiliser aussi bien en terrain accidenté que sur autoroute grâce à ses quelques particularités. Ses roues peuvent notamment se déplier et générer une suspension sur coussin d'air. Doté d'un autopilote très performant, d'un puissant halogène, et de divers détecteurs, il est fort probable que cette moto abrite encore quelques gadgets inconnus. Sous le siège se trouve une paire de rollers motorisés. On aperçoit l'Airbike dans de nombreux épisodes de l'anime, et notamment « Le duel ».

- **Coût :** 23 DSP
- **Structure :** 3
- **Vitesse :** +4
- **Maniabilité :** +1

Planeur H

Les Planeur H apparaissent dans l'épisode « L'évasion », mais plusieurs autres modèles sont visibles dans « Une vieille promesse ». Avec deux projecteurs pour la visibilité et deux canons lasers, ce planeur reste un engin ascensionnel plutôt dangereux. Le pilote n'est en effet pas protégé, et doit se tenir au cadre de



l'engin s'il ne veut pas chuter. Bref, mieux vaut apprendre à piloter un planeur H plutôt que de s'improviser conducteur.
- **Coût :** 4 DSP
- **Structure :** 1
- **Vitesse :** +1
- **Maniabilité :** -3
- **Canons laser :** + 2 aux Dégâts

LES ENGINS LOURDS

La plupart de ces engins lourds ne sont pas équipés de puces anti-gravité, avançant au sol comme tout véhicule terrestre. Même s'ils sont plus maniables que leurs homologues du XXe siècle, ils restent dépendants de leurs roues et du terrain.

Giga Lorry engine

Ce giga truck, appartenant à la société Reed et Compagnie que l'on voit dans l'épisode « Cobra est mort » n'est pas réputé pour sa vitesse. Néanmoins, c'est le véhicule idéal pour protéger, transporter des cargaisons précieuses, ou écraser un véhicule indésirable contre une paroi. Il ne dispose pas de système de stabilisation et roule de façon classique. Sur certains modèles, l'habitable est détachable, ce qui permet son emploi comme un Aérovéhicule doté de deux projecteurs et d'une arme laser. On aperçoit un autre modèle de transporteurs sur Rafus au début de l'épisode « Les Zombos ».
- **Coût :** 28 DSP
- **Structure :** 7
- **Vitesse :** -3
- **Maniabilité :** -2
- **Protection spéciale :** 2

AMX-70 Snowgorilla

Construits par les créatures des neiges, les AMX 70 Snowgorilla sont des chars qui ont l'étonnante faculté de pouvoir s'utiliser dans les déserts arides. Munis d'un procédé révolutionnaire, ils peuvent s'enfouir dans le sable en tournant sur eux-mêmes, et ce en quelques secondes. Bénéficiant de plusieurs radars, les pilotes tirent sur leurs Adversaires en ne sortant que le canon longue portée à l'extérieur de leur cachette. On l'aperçoit dans « L'arme suprême ».
- **Coût :** 50 DSP
- **Structure :** 7
- **Vitesse :** 0
- **Maniabilité :** -1
- **Canon longue portée :** +4 aux Dégâts, portée : À l'Horizon.
- **Spécial :** Peut se mettre à couvert en s'enfouissant dans le sable ou le neige.

Pieuvre Neptulienne

Ultime arme de destruction, les pieuvres s'affichent comme les véhicules les plus puissants de la Guilde. Pour conduire une de celles-ci, une combinaison spéciale doit d'ailleurs être portée. Une fois la liaison cybernétique effectuée entre le porteur de la tenue et l'engin, les propres yeux du pilote deviennent alors ceux du véhicule. Ainsi interfacé, le pilote a un contrôle total sur toutes les fonctions de « l'Octoguild ». Il peut à loisir évoluer sous les couches de glace, repérer ses Adversaires grâce aux puissants senseurs, puis utiliser ses mitrailleuses à balles blindées. Les pieuvres apparaissent dans « Les retrouvailles » et il faut préciser que leur coque résiste au rayon Delta.
- **Coût :** 3 DP
- **Structure :** 10
- **Vitesse :** +1
- **Maniabilité :** +5
- **Protection spéciale :** 5 (ultra-blindage)
- **Mitrailleuses à balles blindées :** +5 aux Dégâts, + 2 de bonus au Delta pour les attaques acrobatiques.



LES VAISSEAUX SPATIAUX

Les valeurs des véhicules spatiaux (Dégâts, Protection et vitesse) sont doublées face aux véhicules terrestres.

Intercepteur de la Guilde

Présents dans de nombreux épisodes, le design des intercepteurs de la Guilde a souvent varié. Aujourd'hui, le modèle le plus courant est sans nul doute celui de forme triangulaire et possédant une mitrailleuse laser à l'avant. Utiles pour effectuer des attaques groupées, ou de sanglants raids, ces engins ont une assez grande puissance de feu.

- **Coût :** 1 DP + 7 XP
- **Structure :** 2
- **Vitesse :** 0
- **Maniabilité :** 0
- **Dégâts :** +2

Chasseur de Véga

Apparus dans l'épisode « Une vieille promesse », ces chasseurs étaient aussi bien armés que les intercepteurs de la Guilde. Les pilotes de Véga étaient si émérites que leur armée était considérée comme l'une des plus redoutables de l'Univers Zéro. Pourtant, à cause de la guerre opposant Véga aux pirates, la plupart de ces chasseurs ont été détruits. Aujourd'hui, il ne doit en rester qu'une centaine.

- **Coût :** 1 DP + 5 XP
- **Structure :** 2
- **Vitesse :** 0
- **Maniabilité :** +1
- **Dégâts** : +2



Cuirassé frontière

Vaisseau de transport moyen utilisé par Cobra et sa complice, le cuirassé frontière apparaît dans les trois premiers épisodes. C'est un appareil qui peut être armé et qui sert au transport de matériel. Doté d'une solide coque, il est idéal pour les missions d'exploration, mais se révèle peu pratique d'emploi dans les combats. Un bon mécanicien peut par contre le transformer en une arme efficace.

- **Coût :** 1 DP + 9 XP
- **Structure :** 5
- **Vitesse :** +1
- **Maniabilité :** -1
- **Protection :** 2

Navette Medtech

Apparaissant dans « La revanche de Cobra », 28e épisode, la navette médicale, encore appelée vaisseau sanitaire, est un engin utilisable pour effectuer de vastes opérations d'urgence (décontaminations, soins aux personnes blessées, transport de médicaments, ou de denrées). Elle est munie de tout le matériel nécessaire aux soins, traitements des maladies et autres blessures. Tout utilisateur bénéficie d'un bonus de +4 lorsqu'il se sert de son matériel pour les premiers soins ou les diagnostiques.

- **Coût :** 2 DP + 9 XP + 1 PP
- **Structure :** 4
- **Vitesse :** -2
- **Maniabilité :** 0

Le Psychoroïde

Véritable forteresse volante, le vaisseau de Cobra possède de nombreuses options. Amphibie, il peut évoluer aussi bien dans l'espace, dans l'eau, que dans le sable. Il peut se transformer en serpent, qu'on appelle la formation Lambda. Sa coque, très résistante, lui permet de détruire certains reliefs rocheux et il est armé de mitrailleuses lasers et de diverses armes. Ce vaisseau détient aussi un écran protecteur de 5 points de protection activable durant 20 minutes. Doté d'un bloc médical complet avec bioscanner et table régénératrice, ce matériel procure un bonus de + 4 pour tous les types de soins.

- **Coût :** 7 DP + 12 XP + 5 PP
- **Structure :** 13
- **Vitesse :** +3
- **Maniabilité :** +2 / +5 (Formation Lambda)
- **Protection :** 5 (Écran protecteur)
- **Dégâts :** +3

W3200 Snowgorilla

Propriété des créatures des neiges, le W3200 est un véhicule de taille semblable au Psychoroïde. Il possède de nombreuses armes, et c'est l'un des vaisseaux d'attaque les plus rapides des amazones. Idéal pour pister des individus mouchés, le Snowgorilla jouit d'un puissant ordinateur. Ses micros-traceurs traversent la plupart des systèmes antibrouillages et il peut suivre un individu, ou un vaisseau, jusqu'à des distances sectorielles.

- **Coût :** 6 DP + 9 XP + 3 PP
- **Structure :** 10
- **Vitesse :** +2
- **Maniabilité :** +2
- **Protection :** 3
- **Dégâts :** +4

Croiseur de la Guilde

De forme, de taille, et de design variables, les croiseurs de la Guilde sont performants, imposants et très armés. Fantastiques forteresses volantes d'où les pirates dirigent leurs troupes, ce sont carrément des bases d'opérations mobiles. On les aperçoit notamment derrière Bowl dans le premier épisode, et dans la plupart des scènes d'où l'Homme de Verre commande ses troupes. Un autre de ces vaisseaux est dirigé par le commandant Sournois dans « L'arme suprême ».

- **Coût :** 10 DP + 12 XP + 4 PP
- **Structure :** 24
- **Vitesse :** 0
- **Maniabilité :** -2
- **Protection :** 3
- **Dégâts :** +5

Patrouilleur de Police

Puissants vaisseaux de combat, les patrouilleurs de Police ne sont généralement déployés qu'en cas d'urgence absolue. Même s'il leur est possible d'intervenir pour des affaires courantes ou pour interrompre les agissements de pirates. Ces engins sont limités par les problèmes d'extra-territorialité propres à l'organisation de la Fédération des Galaxies unies. On les voit à la fin de l'épisode 19 « Une belle » et de l'épisode 31 « Au revoir Cobra », où les Policiers viennent arrêter la secte de Rada.

- **Coût :** 9 DP + 9 XP + 2 PP
- **Structure :** 18
- **Vitesse :** +2
- **Maniabilité :** +2
- **Protection :** 2
- **Dégâts :** +3







GADGETS



LES CIGARES

Cobra use de toute une pléiade de cigares aux effets les plus divers qui peuvent être combinés. Ainsi, un cigare à oxygène peut aussi fournir de la lumière, le changement de fonction s'opérant par une simple pression des dents, ce qui a l'avantage d'éviter la dépense d'une action pour changer d'équipement. Ce cigare comptera alors comme deux gadgets différents en termes de règles et de coût.

Cigare à oxygène

Ce cigare possède une réserve d'air équivalente à 20 minutes et dispense d'équipements encombrants comme des bouteilles. Il peut s'utiliser dans tout type de liquide, mais aussi dans les environnements dénués d'oxygène comme l'espace, ou servir de filtreur pour résister aux effets d'une grenade lacrymale.

- **Coût :** 3 DR
- **Durée :** 1 utilisation.

Cigare lampe

Actionné en tournant la « bague » du cigare, celui-ci fournit l'équivalent d'une puissante source lumineuse qui annule d'éventuelles pénalités dues à l'obscurité. Utilisé comme lampe de cambriolage, il est possible d'affiner le rayon du faisceau lumineux pour plus de discrétion. Celle-ci n'est alors détectable que si l'on se trouve dans la pièce, non de l'extérieur.

- **Coût :** 2 DR
- **Durée :** 3 utilisations.

Cigare flash

Ce cigare se déclenche dès qu'il est lancé dans les airs, il produit alors autant de lumière qu'une fusée éclairante. Une puce adhésive intégrée permet de le coller sur tout type de surface. Utilisé à bon escient, il peut aisément éblouir des porteurs de visions thermographiques qui seront victimes des malus adéquats.

- **Coût :** 2 DR
- **Durée :** 1 utilisation.

Cigare laser

Générant un puissant laser, cet objet permet de faire fondre, ou de souder, tout type de métal. Ce cigare peut aussi être actionné comme arme de dernier recours face à un opposant. Il inflige alors +1 point de Dégâts pour un unique tir.

- **Coût :** 6 DR + 3P
- **Durée :** 1 utilisation.

Cigare explosif

Équipé d'une mini-charge explosive, ce cigare se dégoupille dès que vous mordrez l'extrémité celui-ci. Équilibré pour le lancer, il peut être expédié jusqu'à une distance **Proche**. Il inflige +1 point de Dégâts sur une zone **Au Contact**. Certains modèles sont dotés d'un minuteur pour les actions spéciales.

- **Coût :** 1 DSP + 3 XP
- **Durée :** 1 utilisation.



Cigare fumigène

Fonctionnant comme le cigare précédent, les fumigènes sont également prévus pour le lancer. Une fois activé, un épais brouillard de chaleur se lève, créant de sévères pénalités pour les porteurs de visions thermographiques, ainsi que pour les autres qui se retrouvent face à une épaisse fumée.

• **Coût :** 1 DSP + 2XP
• **Durée :** 1 utilisation.

LES BRACELETS

Ordi-bracelet

Doté d'une liaison longue onde, ce bracelet est un véritable émetteur récepteur doté d'un petit écran vidéo. Il permet de contacter toute personne dont le code est inséré dans la mémoire, ainsi que tout ordinateur, vaisseau ou androïde, avoisinant la planète d'émission. L'ordi-bracelet de Cobra ne se limite pas à ce banal rôle et possède tout un tas d'options dont la liste suit.

• **Coût :** 4 DSP + 7 XP + 2PP

Option : Micrograppin

Relié au bracelet, il peut s'ancrer dans la plupart des surfaces grâce à la tête du grappin à la pénétration exceptionnelle. La corde métallique peut supporter jusqu'à une tonne, et le bracelet est équipé d'un petit treuil mécanique pour remonter rapidement le Héros. La longueur du câble, fait d'un métal très résistant, peut-être expédié jusqu'à une distance Éloignée.

• **Coût :** 1 DSP + 5 XP

Option : Détecteur de présence

À l'aide de son système de détection ultra sophistiqué, l'ordino-bracelet peut repérer toute arme, ou charge explosive, s'approchant de son possesseur à distance Proche. Grâce à ce gadget, le propriétaire sait ainsi le nombre d'Adversaires exact qu'il va devoir affronter.

• **Coût :** 2 DSP + 9 XP

Option : Scie circulaire

Le bracelet possède une mini-scie circulaire infligeant 1 point de Dégâts. Elle peut trancher des matériaux sur 2 cm.

Option : Émetteur récepteur

Grâce à de petits émetteurs très discrets placés sur ses ennemis, Cobra peut les pister jusqu'À l'Horizon. Il les suit alors sur l'écran de son ordi-bracelet.

• **Coût :** 3 DSP + 5 XP



Option : Liaison

Grâce à l'ordi-bracelet, Cobra peut évidemment joindre le Psychoroïde et l'appeler en cas d'urgence. Si Lady n'est pas à son bord, le vaisseau rejoindra quand même Cobra s'il le désire. Il peut également demander l'envoi de son Airbike avec laquelle il est en contact constant. Le bracelet indique également des données pratiques : l'heure, le jour, la température ambiante, la position vis-à-vis du pôle, la gravité... Si une donnée importante, telle que la gravité, venait à changer subitement, l'ordino se mettrait à sonner pour prévenir son porteur.

• **Coût :** 1 DSP + 5 XP

LES BRIQUETS

Briquet lance-flamme

Ce zippo, hormis le fait de fournir du feu pour un bon cigare, peut également faire office de lance-flamme. Ce briquet dispose aussi de la communication ondes courtes pour émettre sur des fréquences codées ou indétectables.

• **Coût :** 1 DSP + 5 XP
• **Durée :** 3 utilisations.

LES BOTTES

Lames d'escalade

Logées dans les bottes de Cobra, il peut extraire ces lames faites d'acier pour escalader des façades rocheuses, ou se préserver d'une mauvaise chute.

• **Coût :** 1 DSP
• **Dégâts :** +0

Propulseurs incorporés

Le talon de chaque botte est équipé d'un puissant propulseur déclenchable à volonté qui permet de se mouvoir dans l'eau, ou dans l'espace. En atmosphère il est possible de décoller dans les airs jusqu'à distance Proche, en hauteur ou longueur, avec une très grande vélocité.

• **Coût :** 4 DSP + 5 XP
• **Durée :** 2 utilisations.

Cache

Les bottes sont munies de cachettes pour y dissimuler des cigares, un briquet ou tout autre gadget de petite taille. Une dague peut aussi s'y loger.

• **Coût :** 4 DR

LES CEINTURES

Aéroskate

L'Aéroskate est un skateboard presque normal qu'emploie Cobra dans le 25e épisode de l'anime. Équipé d'un puissant propulseur, et d'un mini gyrostabilisateur, il permet de faire de multiples figures acrobatiques et fonce à une vitesse impressionnante. Des tests de Réflexes sont requis pour son utilisation. Les skis des créatures des neiges sont d'ailleurs un peu semblables aux Aéroskates, à la différence qu'ils n'ont pas de stabilisateur. On voit ceux-ci dans « La solution ».

• **Coût :** 2 DSP + 3 XP
• **Durée :** 10 tours en continu.

Boucle photographique

La boucle de ceinture de Cobra, outre le fait d'être un petit compartiment où l'on peut glisser six cigares, est dotée d'un appareil photo-électronique. Le viseur optique calcule les paramètres de tout objet à flasher et prend les clichés en s'orientant automatiquement vers celui-ci. Il peut prendre ainsi plus de 50 poses.

• **Coût :** 2 DSP + 3 XP

Perce-vitre

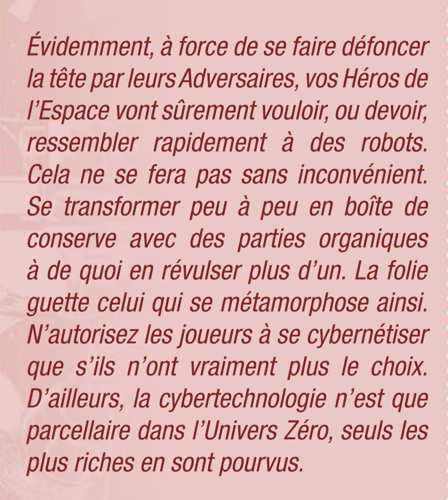
Petit minuteur rond adhésif et équipé d'un bouton pressoir, le perce-vitre est un gadget utilisé pour détruire toute vitre qu'elle soit blindée ou pas. La charge explosive fait 2 points de Dégâts structurels, mais les éclats se limitent à la paroi sur laquelle elle est placée, ne risquant pas de blesser son poseur. Utilisé par Torno dans « Une vieille promesse ».

• **Coût :** 8 DR





CYBERNETIQUE



Évidemment, à force de se faire défoncer la tête par leurs Adversaires, vos Héros de l'Espace vont sûrement vouloir, ou devoir, ressembler rapidement à des robots. Cela ne se fera pas sans inconvénient. Se transformer peu à peu en boîte de conserve avec des parties organiques à de quoi en révulser plus d'un. La folie guette celui qui se métamorphose ainsi. N'autorisez les joueurs à se cybernétiser que s'ils n'ont vraiment plus le choix. D'ailleurs, la cybertechnologie n'est que parcellaire dans l'Univers Zéro, seuls les plus riches en sont pourvus.

NOTE: les implants cybernétiques entraînent une perte de Psyché.
Quand la valeur de cet Attribut atteint 0, le Héros devient **cyberpsychotique** et subit de violentes crises de démence s'il obtient une **Complication** (1d6 tours) ou une **Catastrophe** (1d6 heures) en utilisant cet Attribut. Durant ces crises, il peut parfaitement s'en prendre à ses compagnons...

Senseurs cybernétiques basiques

Au XXVIe siècle, les senseurs cybernétiques peuvent être facilement adaptés sur des individus humains ou non. Seulement, si ceux-ci augmentent l'Intellect ou la Psyché du porteur de +2 lorsqu'il utilise sa vue, leur esthétique laisse encore à désirer.

- **Coût:** 10 DSP + 9 XP + 1 PP
- **Perte de Psyché:** 1 point.

Senseurs cybernétiques haut de gamme

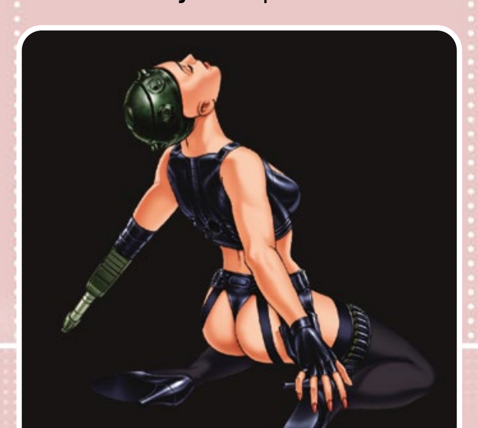
Disposant des avancées microtechnologiques les plus récentes, ce senseur métallique remplace un oeil perdu et fait même davantage. Équipé d'une vision infrarouge, il élimine tous les malus dus à l'obscurité. Son viseur intégré lui permet de prendre des clichés, de repérer un individu par la chaleur qu'il dégage et dote tout tireur d'un bonus de +2 en attaque ciblée quand il l'utilise.

- **Coût:** 1 DP + 12 XP + 2 PP
- **Perte de Psyché:** 2 points.

Membre cybernétique

Le membre cybernétique, cyberbras ou cyberjambe, a pour objet de remplacer celui d'origine qui aurait été abîmé. Équipés de servomoteurs, ils s'adaptent à la physionomie de leur possesseur et peuvent être recouverts de peau synthétique, indétectable à l'oeil nu. Différentes options peuvent être ajoutées à l'équipement. Si le porteur le désire, le Punch de son membre peut être accru de 1 à 2 points en doublant le prix de base pour chaque point supplémentaire.

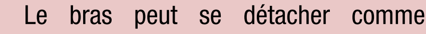
- **Coût:** 2 DP + 12 XP + 2 PP
- **Perte de Psyché:** 2 points.



Torse cybernétique
Le torse cybernétique, dont est équipé Karzal, permet une plus grande plénitude de mouvements et une force de frappe accrue. Les plaques d'armure protégeant les organes vitaux du cyborg sont dissimulées derrière une coque procurant 2 points de protection. Cependant, si ce blindage est percé, les circuits surchauffent, entraînant parfois la mort de l'individu.
- **Coût :** 3 DP + 12 XP + 2 PP
- **Perte de Psyché :** 3 points.

Compartiment secret
Il est possible de monter un compartiment secret sur un cyber bras, ou une cyber jambe. Ce boîtier peut abriter une arme de petit calibre, mini-laser, couteau, grenade ou autre.
- **Coût :** 3 DSP + 9 XP
- **Perte de Psyché :** 0 point.

Canon cybernétique laser
Semblable au bras de Karzal, le membre qui est recouvert d'un cache amovible peut se détacher pour laisser apparaître un canon laser de forte puissance : Dégâts +3.
- **Coût :** 1 DP + 12 XP + 1 PP
- **Perte de Psyché :** 1 point.



Lame laser
Le bras peut se détacher comme précédemment, mais il peut abriter une lame laser, Dégâts +1, ou tout autre gadget. Le principal intérêt de cette arme est de surprendre son ennemi avant de le tuer.
- **Coût :** 5 DP + 7 XP
- **Perte de Psyché :** 0 point.

Extension
Cette option permet d'étendre son bras, sa jambe, ou son torse grâce à un modulateur mécanique jusqu'à distance Proche. Utile pour surprendre son ennemi, surtout si on lui adjoint des lames rétractables. Il existe d'autres modèles qui permettent d'accroître encore la portée de façon considérable.
- **Coût :** 1 DP + 12 XP
- **Perte de Psyché :** 1 point.

Lames rétractables
Montées à l'intérieur des poings, sur les avant-bras, dans les coudes ou les épaules, les lames rétractables infligent +1 point de Dégâts. Elles ne peuvent être montées que sur un individu déjà cybernétisé.
- **Coût :** 1 DP + 12 XP + 1 PP
- **Perte de Psyché :** 1 point.

Rocket punch
Mieux que le canon laser, le bras s'échappe carrément vers sa cible dès que le porteur le désire et inflige +3 points de Dégâts. Le poing revient automatiquement vers son possesseur par le biais d'un système de guidage automatique. Attention, ce système ne fonctionne pas en gravité zéro.
- **Coût :** 5 DP + 15 XP + 1 PP
- **Perte de Psyché :** 3 points.









SUPER-SCIENCE



Une des caractéristiques majeures (qui définit partiellement l'étrangeté de l'Univers Zéro) se nomme la Super-science. La Super-science regroupe majoritairement les Prouesses technologiques (comme la possibilité d'utiliser un simple taxi interstellaire pour se rendre de monde en monde) et les artefacts de grande puissance (du Rayon Delta à l'Arme Suprême). En termes de jeu, elle permet également de gérer les données scientifiques de manière plus libre pour permettre aux héros de changer certaines lois physiques afin de parvenir à leurs fins. Au passage, ils gagneront également un ou deux points de Prestige pour les idées les plus brillantes et complètement hollywoodiennes qu'ils pourraient avoir.

PROUESSES TECHNOLOGIQUES

L'espace sans frontières...

Dans l'Univers Zéro, le voyage et l'aventure importent plus que les vérités scientifiques qui permettent d'y parvenir. Ainsi, un simple taxi interstellaire ou une Limousine M8 peut vous faire voyager de planète en planète. De même une Airbike interstellaire, un combi transparent (avec juste un anneau au coin des lèvres) et une simple arrivée d'oxygène vous donnent la possibilité de vous promener dans le vide spatial sans aucun risque. La combinaison ressemble à un film plastique qu'on enfile aussi facilement qu'un gant (ultrafine, elle protège du froid, des dangers de la dépressurisation et est intégralement transparente). Soignez votre look en laissant au placard les combinaisons énormes où l'on ne distingue que le rond de vos yeux. Pour un passant lambda, vous faites de la moto dans l'espace comme sur n'importe quelle autre planète. Précisons que la tenue est malgré tout alimentée en oxygène (sans système de câble ou autre dispositif compliqué). Il suffit de penser à réapprovisionner la tenue régulièrement en air, ce que proposent toutes les stations orbitales dignes de ce nom.

Les sauts supraluminiques

La majorité des véhicules spatiaux sont munis de dispositifs de sauts qui permettent de faire des bonds supraluminiques (c'est-à-dire d'une vitesse supérieure à celle de la lumière) d'un point à un autre de l'univers en définissant et en calculant quelques données d'astrogation (votre itinéraire, en somme). Certains vaisseaux (dont le Turtle de Cobra) qui sont à la pointe de la technologie possèdent également un moteur dimensionnel qui leur permet de faire des bonds sur des distances encore plus considérables. Cependant, si ce dispositif demeurait encore aléatoire, voire même dangereux, quatre astromécaniens Canards de génie - Duck, Poussin, Caille et Miguel - vont repousser les limites de la science vers 3010...

Les vols dimensionnels

À cette époque, et travaillant pour Gipsy Doc, ces quatre astromécaniciens construisent un moteur révolutionnaire qui va équiper certains sous-marins intersidéraux de la Légion Étrangère de la Guilde. Dès la finalisation du procédé, ces moteurs dimensionnels permettent ni plus ni moins de passer d'une dimension

à une autre afin de se téléporter sur des distances incalculables. Mais ce n'est pas la distance qu'il faut saluer ici, mais bien la précision technique de la manœuvre. En effet, les sous-marins effectuent une Prouesse hors norme, celle de partir de Mars et de se rematérialiser sur Terre en un battement de cil. Avec un tel atout en main et la volonté de conquérir les galaxies, la Guilde pourrait bien l'emporter rapidement sur la Police en quelques années à peine.

DEUX ARTEFACTS CLÉS

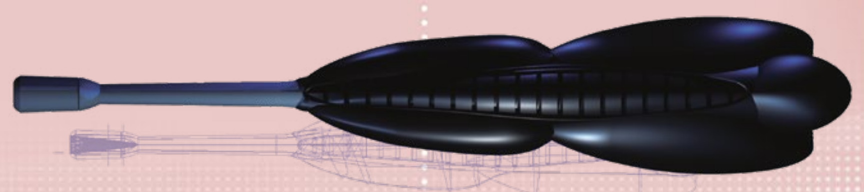
On note de multiples artefacts dans l'Univers Zéro, mais ils ont tous un point commun : s'ils fournissent des capacités incroyables à leurs possesseurs, ils sont aussi dotés d'une faiblesse majeure que peut mettre à profit un Adversaire rusé. Ainsi, même le Psychogun à ses limites...

Le Psychogun

Le **Rayon Delta** est sans doute l'artefact de Super-science le plus abouti qui soit. Offert à Cobra pour remplacer son bras gauche sectionné par un coup de hache, ce formidable engin de mort fut créé par le défunt Maître japonais dénommé **Tetsujin Shiranui**. En le dotant du Rayon Delta en 2991, Tesujin lui affirme que ce Rayon, associé à sa Psyché, le rendra invincible. Et ce sera le cas. Cobra pouvant puiser dans ses réserves mentales considérables, il apprendra rapidement à transformer ce qui n'aurait pu être qu'un gadget technologique en une arme de destruction massive (qui peut varier tirs, effets et intensité). Cependant et comme rien n'est éternel, Cobra apprendra bien vite de la bouche de son créateur, soit en 2999, que ce formidable artefact ne résistera pas à plus de dix années d'utilisation continue. En 3006, bien avant ce délai, Cobra devra donc changer littéralement de Psychogun, celui-ci commençant à s'effriter. Concernant le Rayon en lui-même, on peut noter, outre sa durée de vie limitée, qu'il est également détachable. En effet, il est déjà arrivé par le passé, notamment sur la planète Dust, qu'un individu soit à même de défaire le Rayon Delta du bras de Cobra.

L'Arme absolue

Se présentant sous la forme d'un banal œuf muni d'un œil central, l'Arme absolue fut conçue par les Anciens de Mars. Elle possède la faculté de dupliquer toutes les armes, et ce, de manière évolutive. Selon la légende, « l'œil » peut percer les secrets de toute arme qu'il analyse et c'est ainsi qu'il aurait pu causer l'extinction des Anciens de Mars. On ignore toutefois s'il y avait une ou plusieurs Armes absolues, mais il est fort probable qu'il y en ait eu de multiples exemplaires, mais à notre connaissance, une seule et unique copie a pu arriver intacte jusqu'à notre époque. En termes de jeu, l'œil analyse et reproduit toute arme qu'il a le temps d'observer. Ce processus lui prend généralement trois





tours (une dizaine de secondes). Au bout de ce laps de temps, l'œil détermine avec précision le moyen le plus efficace de surclasser l'arme de son Adversaire. À titre d'exemple, si un Adversaire exhibe une épée, l'arme prendra une apparence similaire, mais dotera cette arme d'une capacité qui la rendra supérieure (lame enflammée ou tronçonneuse, décharge électrique…). Face à un tank, l'arme fera de même en augmentant par exemple sa protection face aux tirs d'obus et ainsi de suite. En fin de parcours, il ira jusqu'à imiter un croiseur intersidéral pour lancer des missiles Nova dévastateurs. Étant une arme évolutive, sa seule faille connue à l'heure actuelle réside dans les dix secondes d'adaptation qui lui sont nécessaires pour passer d'une arme (ou d'un véhicule à un autre). N'hésitez pas à lire le chapitre qui est consacré aux Anciens si vous désirez en savoir davantage sur les origines de cet artefact et de leur civilisation.

AUTRES APPLICATIONS

La Super-science ne se limite pas à la technologie et aux artefacts, elle fait aussi l'objet d'applications concrètes et de phénomènes naturels stupéfiants dans les aventures de Cobra. Voici quelques exemples à utiliser dans vos parties et dont vos Héros pourraient s'inspirer.

Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?...

Cobra est fort, très fort et pourtant, face aux Armaborgs (ou cyborgs) de Talag, il n'hésite pas à utiliser des câblages électriques pour en griller l'une d'entre elles. Donc, oui les humains qui possèdent des parties cybernétiques sont vulnérables face à ce type de danger (même si au passage, Cobra n'est pas un cyborg, mais « juste un humain » doté d'un artefact). Par extension, une Fée qui posséderait des Pouvoirs électriques, comme Misty, pourrait bien évidemment en jouer à et devenir ainsi une redoutable Adversaire face à une armée de robots. En termes de règles, les Dégâts électriques sont doublés sur les cyborgs et androïdes. À la discrétion du Maître, il pourrait en être de même pour les extraterrestres ayant une armure de type métal organique comme le Peuple de Véga. À l'inverse, un Héros peut aussi se protéger de l'électricité en utilisant des barres de métal comme paratonnerre pour, par exemple, épuiser une arme électrique (comme celle qu'utilise Sandra dans la grande pyramide de Zados).

Comme des perturbations dans la Force...

Les Héros ne s'en sortent pas face à des ennemis suréquipés ou le Maître désire leur coller un peu la pression face à un ennemi invisible ? Rien de plus simple...
Certaines planètes, souvent liées aux Anciens de Mars, sont de vrais enfers pour les aventuriers. Ainsi, les sables de Zados sont gorgés de minerais de fer qui rendent les scanners totalement inopérants. Affronter dans ces conditions un char des sables ou un Mobile Rider Zombos devient alors un véritable Challenge.
Une ballade sur Mars ? Les anciennes

guerres ont tellement endommagé l'écosystème de la planète que les orages magnétiques, très violents, rendent les communications impossibles, voire très aléatoires. Et si ces orages affectaient aussi les armes énergétiques, les prothèses cybernétiques et les dispositifs électroniques ? Un bon moyen de relativiser la puissance des Accessoires technologiques de vos Héros.

Au service de l'ambiance

La planète Bulla qui abrite le musée de Rune (où se trouve le Dragon de Crystal) ainsi que Vénus, sont régulièrement victimes d'orages électriques impressionnants. Toute la capitale s'enfonce sous le sol à la tombée de la nuit, car la foudre frappe la moindre aspérité de métal. Les avions et les voitures deviennent donc de véritables cibles et personne ne peut entrer ni sortir des gigantesques dômes protecteurs. La tour du musée fait même office de gigantesque paratonnerre tandis que les canons antiaériens ne fonctionnent pas à ce moment précis. Une ville particulièrement adaptée à un huis clos nocturne et où les effets destructeurs de la Super-science peuvent être pleinement exploités.

Phénomène de dispersion lumineuse

En augmentant la température du rayon focal d'un fusil laser, cette arme devient un redoutable désintégrateur, de quoi réduire en cendres d'un coup la moitié des Héros de votre table. Inversement, ces rayons sont facilement déviés par une immense source de chaleur qui peut provenir d'une foreuse (ou pourquoi pas d'une explosion de produits chimiques ou du magma d'un volcan). Dans la même logique, les propulseurs d'un vaisseau spatial ou l'aire d'envol d'un spatioport pour gros vaisseaux cargos pourraient être un bon moyen d'atténuer ses effets. En effet, face à une source importante de chaleur, la lumière réfléchie du laser est dispersée et l'écran de visée devient flou. L'atmosphère et la luminosité déformées, il devient impossible de tirer droit avec un laser. Ce qui s'applique aux désintégrateurs s'applique également aux lasers classiques.

Gravité à la manque...

Les Lois de la physique sont également particulières dans l'Univers Zéro. Ainsi, lorsque Cobra risque d'être brûlé vif par les flammes de trois canons au napalm qui convergent vers lui depuis trois directions différentes dans un souterrain, il se contente de tirer pour trouer le plafond. L'énergie dégagée est telle qu'il est projeté vers la surface, comme dans tout bon film hollywoodien. Cobra explique ensuite en détail ce phénomène de cheminée : à cause de la chaleur extrême, l'air s'est terriblement dilaté. Aussi, au moment où il a fait une ouverture, la pression de l'air chaud (qui s'y était accumulée) s'est élevée d'un coup en un violent courant ascendant. Cobra et Donneur en réchappent miraculeusement, mais pas les sbires de l'Homme-Plante, projetés contre des murs avec une violence inouïe.

Dans vos aventures, n'oubliez pas de souligner l'importance majeure de la Super-science, car elle fait vraiment partie intégrante de l'univers de Cobra.

Plongez plus loin
dans l'aventure spatiale avec...

RUGBALL
LE GUIDE DU CHAMPION





COBRA



Alias : Mister Johnson, Joe Gillian, Docteur Da Vinci…

HISTORIQUE

À ce jour, on sait toujours peu de choses du passé de Cobra, mais on peut déduire qu'il est né sur Terre. C'est Vigoro qui a conçu son Turtle (ou Psychoroïde), et il possédait une autre apparence au début de sa carrière (celle d'un aventurier aux cheveux longs et bruns, doté d'un visage aux traits délicats). Sa fidèle complice, Lady (Armanoïde) possédait elle aussi une apparence différente, celle de la princesse Emeralda Sunborn (une jolie blonde téméraire, héritière du Royaume de Sunborn).

C'est sur la planète Dust, en 2991 que Cobra affronte l'Homme de Verre pour la première fois. Crystal Bowie, dont le corps ressemblait à celui d'un démon de haute stature, lui tranche le bras gauche d'un coup de hache tandis que Cobra se débarrasse de lui. Cette première rencontre explique notamment cette peur mutuelle que ces deux êtres se vouent (le premier perdant son bras, le second devant être entièrement cybernétisé, ses os recouverts d'un verre spécial). Pour remplacer son bras, un maître en arts martiaux de génie, le dénommé Tetsujin Shiranui dote notre héros d'une arme psychique redoutable, le rayon Delta. Ce Psychogun, une arme basée sur la force psychique de Cobra, va lui fournir une puissance telle qu'il s'érigera vite comme le plus grand adversaire de la Police et de la Guilde. Ne pouvant l'abattre ou le corrompre, le comité directeur de la Guilde lui propose une alliance par l'intermédiaire d'un des chefs des pirates, le capitaine Waiken. Pour toute réponse, Cobra l'éborgne et devient ainsi la bête noire de cette funeste organisation criminelle intergalactique.

Lassés d'être pourchassés par la Guilde, les policiers intersidéraux et les chasseurs de prime (qui aimeraient récupérer la prime proposée pour sa tête), Cobra décide d'organiser sa propre mort et de dissimuler son vaisseau sous sa propre tombe sur la planète Zaga. En l'an 3000, il se réfugie sur Terre pour changer de visage et d'identité. Se faisant effacer la mémoire pour éviter d'utiliser son rayon Delta, il devient un certain Johnson, banal employé de bureau. Lady (Armanoïde), sa fidèle alliée est dissimulée dans un robot domestique prénommé Ben. Désormais blond, et pourvu d'un physique atypique, Cobra reste sur Terre pendant trois années (d'autres sources affirment cinq). Au bout de cette période, il se rend dans une Maison du Rêve, une attraction moderne permettant de vivre des fantasmes inaccessibles. Cet incident réactive sa mémoire et Cobra affronte Waiken pour la dernière fois.

Le défenseur des faibles et des opprimés fait donc son retour en 3003.

Attributs

Punch 5
Réflexes 7
Gueule 5
Intellect 4
Psyché 12 (Engagée : 10)*

Réputation : Mauvaise
Pulp : 10
Disgrâce : 3
(culpabilise pour la mort des soeurs Nelson, et notamment Dominique).
Santé : 3

Jobs

• **Pirate (4-Maître)** :
Spécialités : Colt Python 777, piloter le Turtle (Psychoroïde), conduire une Airbike, Bagarre.
• **Voleur (3-Expert)** :
Spécialités : furtivité, percer les coffres, escalader.
• **Gigolo (3-Expert)** :
Spécialités : provoquer un Adversaire, séduire les jolies filles, jeux de Casino.
• **Ex-chamion de sport (3-Expert)** :
Spécialités : Rugball, jet-ski, jeu de jambe (esquive).

Artefact de Super-science

Psychogun (4-Maître)*
Utilise la Psyché à la place des Réflexes ou du Punch.
Psyché requise : 10 (5 applications).
Dégâts de base : +3

Applications :
(chacune engage 2 points de Psyché).
• Tir autoguidé :
+6 au Delta des tirs. Fatigue : 1 / Tir.
• Super-charge :
+1 point de Dégâts par point de Fatigue.
Fatigue : selon Dégâts augmentés.
• Tirs multiples :
X tirs pour X cibles (1 test par cible).
Fatigue : 1 par cible.
• Super-Punch :
le bras de Cobra inflige des points de Dégâts à la Santé en Bagarre, au prix d'un point de Pulp dépensé par coup.
• Fulguro-Punch :
Cobra peut projetter son poing artificiel à une distance Proche. L'impact est si puissant qu'il ignorejusqu'à 3 points de Protection et ajoute un bonus de +1 aux Dégâts. Ce poing est téléguidé et peut revenir à Cobra depuis une distance Éloignée.

Pouvoir magique

Régénération :
les créatures de la Forêt du Silence semblent avoir doté Cobra d'un pouvoir de régénération, après son combat contre Manidô, qui lui permet de se rétablir de blessures mortelles en 1d6 jours, au prix de 5 points de Pulp sacrifiés.

Gadgets

Voir liste page 327.

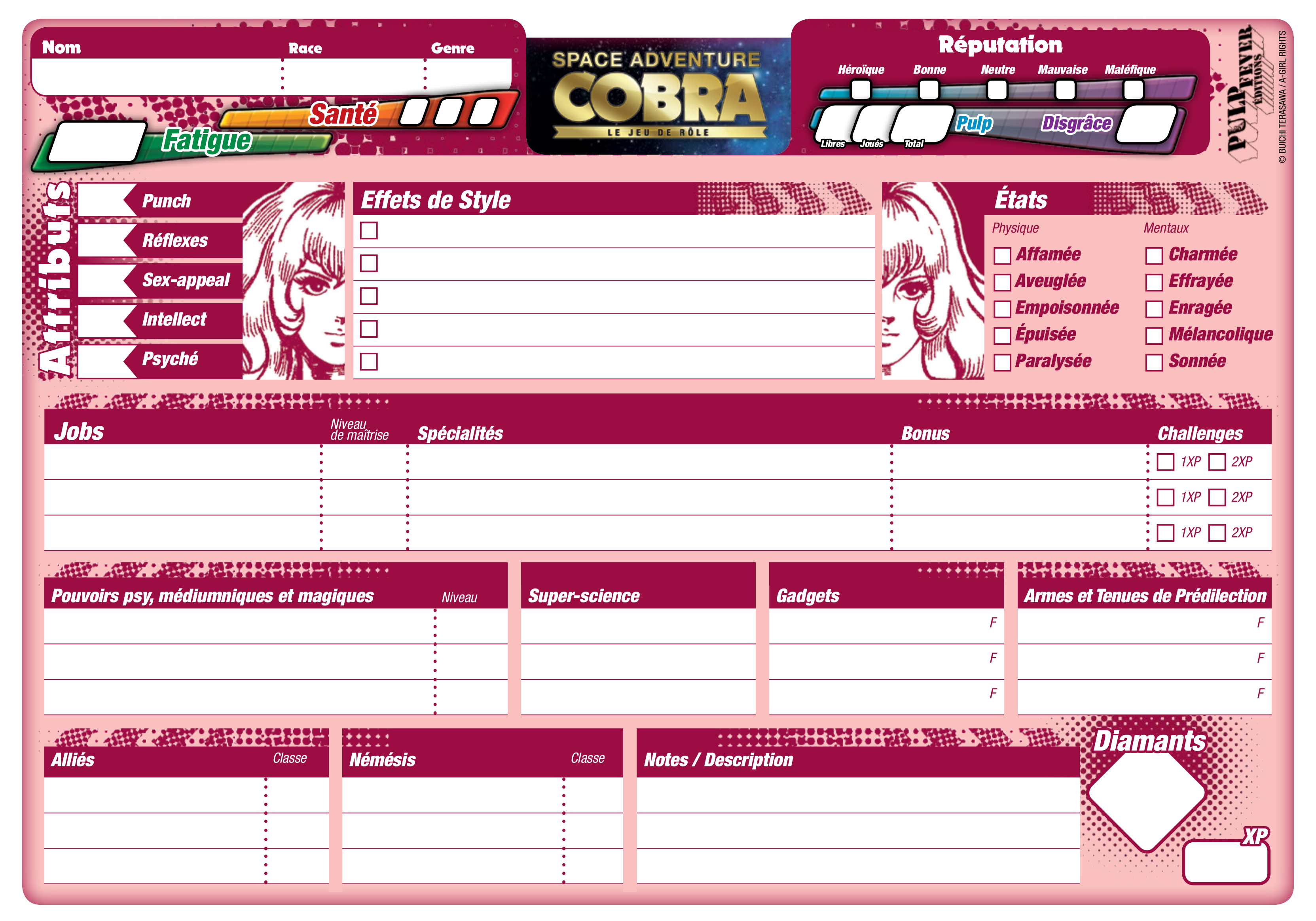
Arme de prédilection

Colt Python 777 Magnum, page 301.

Effets de style

1. S'exclamer : *« ça commence à m'énerver »*
2. Exécuter un jeu de jambe exagéré en esquivant des tirs.
3. Lorgner une joile fille derrière un journal troué.
4. Croiser les mains derrière la tête avec nonchalance.
5. Mâchouiller un cigare avec un sourire espiègle.


Nom
Race
Genre
Fatigue
Santé
SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
Réputation
Héroïque
Bonne
Neutre
Mauvaise
Maléfique
Libres
Joués
Total
Pulp
Disgrâce
PULP FEVER ÉDITIONS
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS
Attributs
Punch
Réflexes
Gueule
Intellect
Psyché
Effets de Style
États
Physique
Affamé
Aveuglé
Empoisonné
Épuisé
Paralysé
Mentaux
Charmé
Effrayé
Enragé
Mélancolique
Sonné
Jobs
Niveau de maîtrise
Spécialités
Bonus
Challenges
1XP 2XP
1XP 2XP
1XP 2XP
Pouvoirs psy, médiumniques et magiques
Niveau
Super-science
Gadgets
F
F
F
Armes et Tenues de Prédilection
F
F
F
Alliés
Classe
Némésis
Classe
Notes / Description
Diamants
XP



Nom
Race
Genre
Santé
Fatigue
SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
Réputation
Héroïque
Bonne
Neutre
Mauvaise
Maléfique
Libres
Joués
Total
Pulp
Disgrâce
PULP FEVER EDITIONS
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS
Attributs
Punch
Réflexes
Sex-appeal
Intellect
Psyché
Effets de Style
États
Physique
Affamée
Aveuglée
Empoisonnée
Épuisée
Paralysée
Mentaux
Charmée
Effrayée
Enragée
Mélancolique
Sonnée
Jobs
Niveau de maîtrise
Spécialités
Bonus
Challenges
1XP
2XP
1XP
2XP
1XP
2XP
Pouvoirs psy, médiumniques et magiques
Niveau
Super-science
Gadgets
F
F
F
Armes et Tenues de Prédilection
F
F
F
Alliés
Classe
Némésis
Classe
Notes / Description
Diamants
XP

ORDRE D'INITIATIVE



PULP FEVER EDITIONS

Passe de Sang Chaud : Réflexes

Booster ses Réflexes de 1 ou 2 points
Coûte 1 ou 2 points de Fatigue.

Passe de Sang Froid : Intellect

Intellect de 3 minimum
Coûte 1 point de Fatigue

Nom des Héros	#	Nom des Adversaires
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
	9	
	10	
	11	
	12	

FICHE DE GROUPE





Motivation de Groupe

Exploits notables

Vaisseau du Groupe

Vitesse :

Maniabilité :

Structure :

Armes :

Dégâts :

Armes :

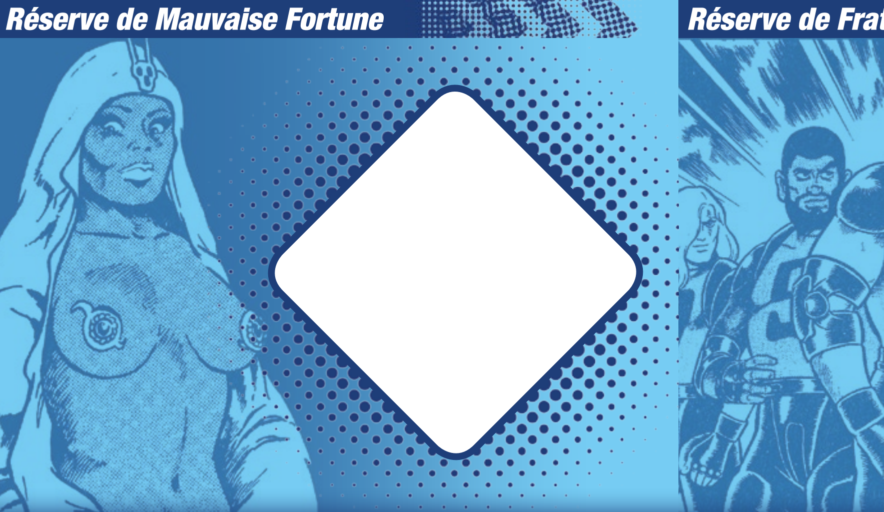
Dégâts :

Armes :

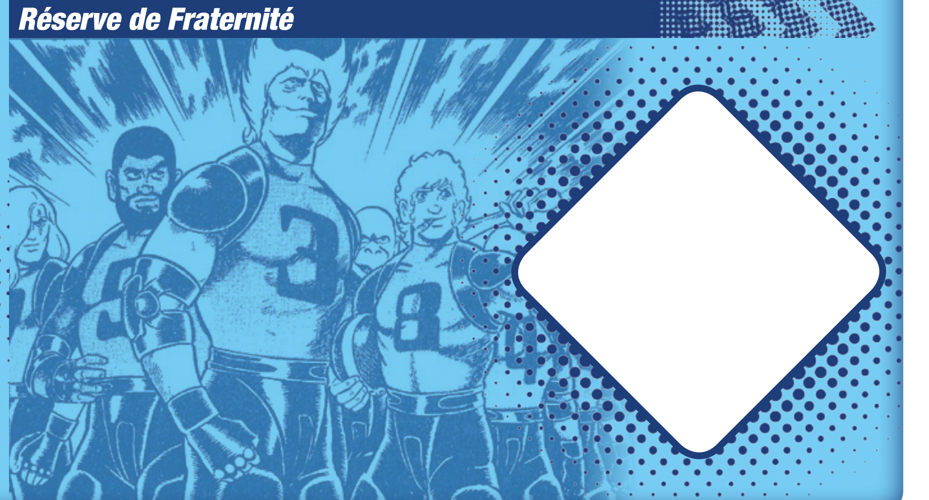
Dégâts :

Équipement spécial :

Réserve de Mauvaise Fortune

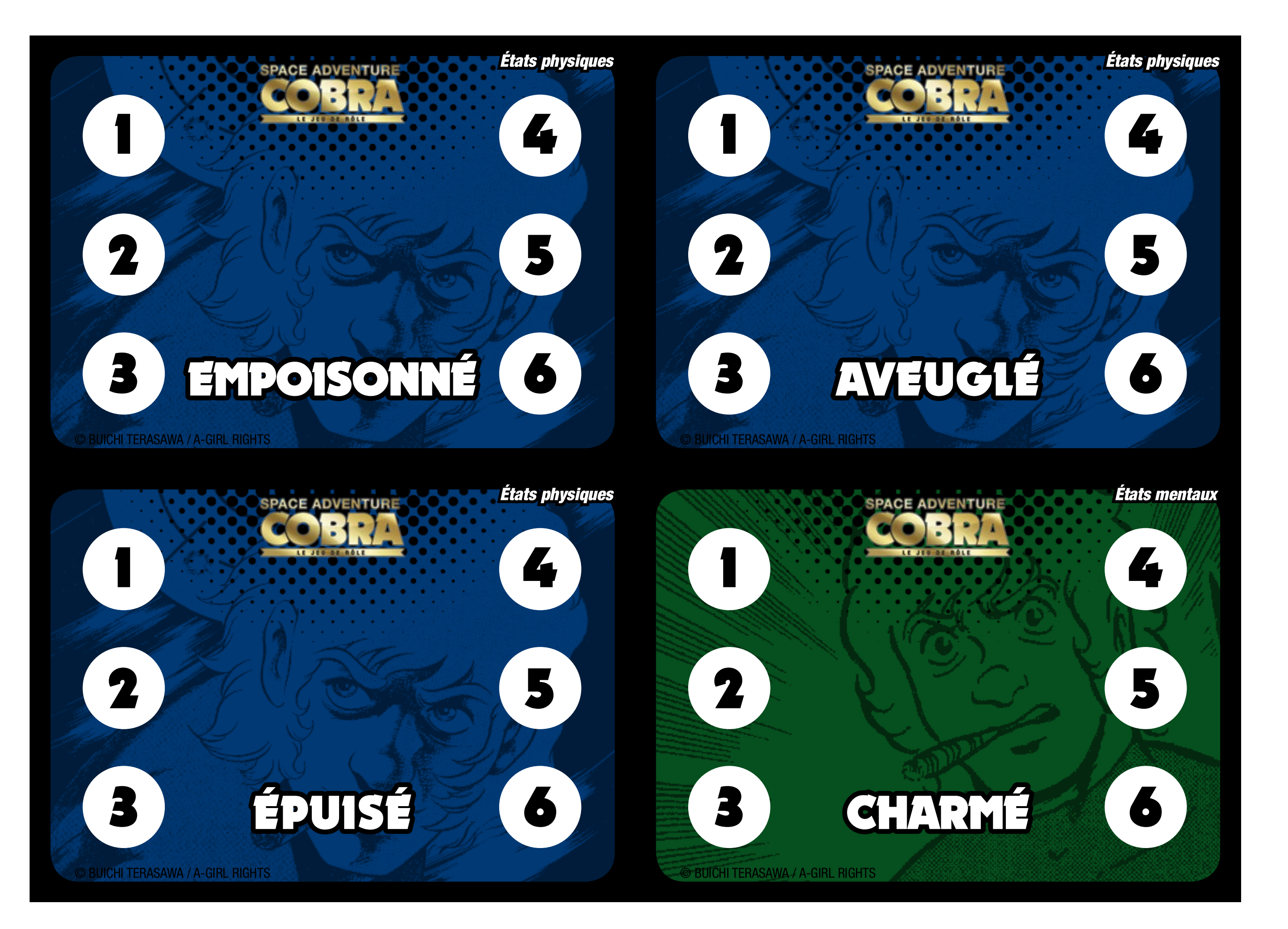


Réserve de Fraternité



Cartes de jeu.





États physiques
SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
1
2
3
4
5
6
EMPOISONNÉ
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS
États physiques
SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
1
2
3
4
5
6
AVEUGLÉ
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS
États physiques
SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
1
2
3
4
5
6
ÉPUISÉ
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS
États mentaux
SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
1
2
3
4
5
6
CHARMÉ
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS

Cartes de jeu.



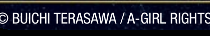


Attitude
SPACE ADVENTURE COBRA LE JEU DE RÔLE
Héros
0
Adversaires
0
ATTAQUE NORMALE
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS
Attitude
SPACE ADVENTURE COBRA LE JEU DE RÔLE
Héros
+1
+2
+3
Adversaires
+1
+2
+3
ATTAQUE CIBLÉE
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS
Attitude
SPACE ADVENTURE COBRA LE JEU DE RÔLE
Héros
-1
-2
-3
Adversaires
-1
-2
-3
ATTAQUE ACROBATIQUE
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS
Attitude
SPACE ADVENTURE COBRA LE JEU DE RÔLE
DÉFENSE TOTALE
Test de Réflexes
TEST RÉUSSI
• L'adversaire doit obtenir au moins la même QR pour toucher
TEST RATÉ
• QR Échec simple : bonus adversaire = +2
• QR Échec + Complication : bonus adversaire = +2 + Mauvaise Fortune
• QR Catastrophique : bonus adversaire = +6
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS

Dos des cartes de jeu.




SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS


© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS


SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS

L'Armada des Pirates

Kyle Moore • Alexandre Durand • Aska • Nergal • Julien Galliot • Gildas Dehove • Alexandre Deynes • Poupou • Kahlong • Targart • Iso • Alce The Necromancer • Ange Gardien • Sunao • Amaranth • Janosh • Romain Boulnois • Jérôme Dhaine • Doc Dandy • Deedo & Gori • Zanwo • BenBecker • Sidonie Peron • Sébastien «Toholl» Venuat • Loic «Shades» Bussy • Toche Bauguil • Alexandre Joly • Fred Tcheng • Gaynn Rayzer • Charles Tissot • Olivier Saffre • Olivier Sanfilippo • Antonio Ibanez • Julian Aubourg • Galenor • Richard Thomas • Xavier Freycon • Elouan Delaunay • Alexandre Soyez • Jean-Yves Jouano • Arnaud Lecointre • Sébastien Front • Marc Billon • Cyrille Vezy • Nicolas Gagnière • Florian Dufour • Octopus • Shad • Eric Berthebaud • Cylmoril • Arkonath le Sublimescent • Frederic Joly • Magali Michel • Stéphane Beauclair • Nicolas Schneider • Christophe Eckenfels • Berhyl Yahia • Pascal Leduc • Jean-François Chevillon • Johan Theron • Agnès «Fnou» Fenaux • Stéphane Bertin • Stéphane Furic • Stéphane Ocher • Marc Lefebvre • Nicolas Aparicio • Thierry Doisneau • Stéphane Lorek • Jean-Luc Lopez • Jérôme Vivas • Julien Delabre • Thibaud Rôliste.TV • Cédric Bayle • NeuNeu± • Walter Paulmier • Stéphane Clément • Reinado Gomez Larenas • Aurélien Mistri • Cédric Levy • Malik Amoura • Samuel Gondouin • Axel Gotteland • Childéric Maximus • Nicolas Muggianu • Songe • Shendor • David Combeau • Stéphane Jamin-Normand • Pierre Gallois • Maxime Durand • Stéphane Clemençon • Guillaume Branquart • Maurice Scrofani • Grougna • Mathieu Le Corre • Philippe Hermand • Éric Schmid • Laurent Champouret • Fabrice Levron • Laurent Boone • Mathieu Maraïni • Daigotsu Gillou • Gaël Henry • Vieux Frères • Sandy Laujac • Stéphane Treille • Thierry Linguéglia • Olivier Gauthier • Cédric Ferrut • Damien Dumazeau • Stéphane Ollier • François Bertothy • Matthieu Boulmier • Frédéric Anciaux • Ronan Mellec • Jean-Pierre Duvigneau • Cadavre • Quentin Dor • David Beau • Cédric Sergent • Nathalie Zema • Pierre-Emmanuel Fouquereau • Benjamin Felice • Omar Julien Bridon • Philippe Hamon • Sidonie Peron • Yrwann Berthou • Sébastien Pilgram • Pierrick Garry • Pierre Martin • Jean-Luc Manh • Pierre-Édouard Mathieu • Éric Schmid •

Charles Leray Bontemps • Hugues Blazart • Christophe Costard • Jérôme Bianquis • Jean-Yves Gaucher • Julien Jahannault • Patrick Dubois • Nicolas Szakacs • Alexandre Munoz • Emmanuel «Narga» Sanchez • Thibaud Brocard • Christophe Billy • Fabien Mayer • Debuire Olivier • Docteur Kazutoyo Yasukawa • Gilles Etienne • Pierre Gavard-Colenny • David Vernet • Simon Deze • Aaron Payet • Didier Lévêque • Paul Teisson • Timothée Bossin • Helmut Matinier • Christophe Zinzius • Alain Malicot • Arnaud Ball • Marc Hardel • Eric Dewinter • Stéphan Libert • Christophe Trumelet • Emilien Ouvry • Olivier Vermaut • Emmanuel Sibuet • Fernando Da Cunha • Sandrine Arnault • Yannick Duthieuw • Patrice Mermoud • Thomas Geurten • David Parrier • Christian Nommay • Serge Simond • Luc Pointal • Jean-François Mounien • Maximilien Georgopoulos • Ghislain Morel • Nicolas Tisserant • Mikael Colas • Éric Brambilla • Michel Riedle • Vincent Zimmermann • NbM • François Aime • Martine Guillermier • Jean-Baptiste Testud • Stéphane de Decker • Christophe Chaudier • Benjamin Belle • Audrey Christmann • Edouard Contesse • David Vergison • Olivier Roisin • Jemrys J. Rueff • Steve Goffaux • Stephane Pouderoux • Antoine Imhoff • Teddy Leguet • Sébastien Richard • Yann Willaime • Willy Dupont • Loïc Puichevrier • Sébastien Lamblin • Philippe Rouquet • Serge Simon • Nicolas Bernard • Benjamin Derthier • Jérémy Ravise • Rémi Tyrand • Nicolas Deysson • Roman Jourdy • Franck Ballestra • Phat-Long Le Huynh • TROLL_ • Jérôme David • Manuel Ponce • Romuald Dresch • Vincent Lelavechef • Sébastien Depre • Cédric Valentino • Renaud Pouliquen • Fabien Lebrun • Joffrey Collard • Stéphane Belot (Crystalboy) • Sébastien Hauguel • Sylvain Tanguy • Laurent Chaudon • Nicolas Soury • Romain d'Huissier • Mahyar Shakeri • MicroMéga • Gilles Théophile • Cédric Jeanneret • Cédric Marza & sa fille Danaë


SPACE ADVENTURE
COBRA
LE JEU DE RÔLE
COBRA...
L'un des plus célèbres et charismatiques héros de manga de tous les temps. Imaginé en 1977 par Buichi Terasawa, COBRA est de retour dans ce jeu de rôle simple et survolté qui vous permet d'explorer en détail cet incroyable univers de Space Fantasy.
Vous étiez fan de ses aventures rocambolesques pleines d'action, de jolies filles et de pirates de l'espace ? Vous prétendiez vaincre vous-même l'Homme de Verre, Sandra ou Salamandar à l'aide du Psychogun ? Vous vous imaginiez comme vedette intersidérale de Rug-Ball ou traversant la galaxie aux côtés d'Armanoïde à la recherche d'un fabuleux trésor ?
Et bien tous ces rêves les plus fous, et bien d'autres encore, vous pouvez désormais les vivre avec vos amis grâce à Space Adventure COBRA – Le Jeu de Rôle, parfaitement fidèle à l'œuvre grâce à sa partie encyclopédique riche des 35 années de développement du manga original.
Homme ou machine, cette fois, c'est à VOUS de choisir !
Produit édité par PULP FEVER sous licence BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS.
Accessoires non-inclus :
2 dés à 6 faces de couleurs différentes.
Réf : COBRA01
ISBN : 978-2-35112-024-8
9 782351 120248
PULP FEVER ÉDITIONS
Version 1.9
© BUICHI TERASAWA / A-GIRL RIGHTS.